令和 6 年度「専修学校による地域産業中核的人材養成事業」
専修学校と業界団体等との連携による DX 人材養成プログラムの開発・実証

専修学校における（分野別）DX 人材養成に係る調査研究
調査報告書

三菱総合研究所

人材・キャリア事業本部

2025 年 3 月

本報告書は、文部科学省の教育政策推進事業委託費による委託事業として、
株式会社三菱総合研究所が実施した令和 6 年度「専修学校による地域産業
中核的人材養成事業」の成果をとりまとめたものです

目次

1. 本事業の概要 1

1.1 目的及び概要 1
1.2 実施概要 2
1.3 本調査における共通事項 3

2. 企業等アンケート調査の実施 10

2.1 目的 10
2.2 調査概要 10
2.3 調査結果 14
2.3.1 調査結果の概要 14
2.3.2 回答者の所属企業に関する基本的な事項 18
2.3.3 調査結果の詳細 24

3. 学校アンケート調査の実施 150

3.1 目的 150
3.2 調査概要 150
3.3 調査結果 155
3.3.1 調査結果の概要 155
3.3.2 回答者に関する基本的な事項 160
3.3.3 調査結果の詳細 163

4. 分野別 DX 人材スキルマップ 293

4.1 DX スキルマップ利活用の手引き 293
4.1.1 DX スキルマップの見方 293
4.1.2 スキルマップ利活用イメージと留意点 295
4.2 企業等職業領域別の DX スキルマップ 296
4.2.1 職業領域別ニーズマップ 296
4.3 専門学校における DX 教育の実施状況マップ 324
4.3.1 IT・情報処理学科系 324
4.3.2 CG・ゲーム学科系 325
4.3.3 工業・電気・電子・通信学科系 325
4.3.4 自動車・バイク・航空学科系 326
4.3.5 建築・土木・インテリア学科系 327
4.3.6 その他工業分野の学科 328
4.3.7 農業・畜産・園芸学科系 329

4.3.8 バイオ・環境・生命工学技術学科系.....330
4.3.9 その他農業分野の学科.....330
4.3.10 看護学科系.....331
4.3.11 医療技術・歯科技術学科系.....332
4.3.12 理学療法・作業療法学科系.....333
4.3.13 その他医療分野の学科.....334
4.3.14 美容・ビューティー学科系.....335
4.3.15 調理・栄養・製菓学科系.....336
4.3.16 その他衛生分野の学科.....337
4.3.17 介護・福祉学科系.....338
4.3.18 保育・幼児教育学科系.....339
4.3.19 その他教育・社会福祉分野の学科.....340
4.3.20 ビジネス・経理学科系.....341
4.3.21 観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系.....342
4.3.22 その他商業実務分野の学科.....343
4.3.23 ファッション学科系.....344
4.3.24 その他服飾・家政分野の学科.....345
4.3.25 マスメディア・映像・写真・音楽学科系.....346
4.3.26 デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系.....347
4.3.27 動物・ペット学科系.....348
4.3.28 語学・通訳・翻訳・ガイド学科系.....349
4.3.29 日本語学科系.....350
4.3.30 スポーツ系.....351
4.3.31 法律学科系.....352
4.3.32 その他文化・教養分野の学科.....353
4.4 企業等における DX スキルのニーズと専門学校における DX 教育の実施状況比較. 354

5. 企業等 DX 好事例の収集のためのヒアリング調査 356

5.1 目的..... 356
5.2 調査概要 356
5.3 調査結果 357
5.3.1 DX を活用した業務.....358
5.3.2 DX リテラシーを持つ人材の獲得(新卒採用・中途採用・育成)方法 363

6. 専修学校における DX 好事例インタビュー調査..... 366

6.1 目的..... 366
6.2 調査概要 366
6.3 調査結果 368
6.3.1 先進事例校インタビューの詳細.....368

7. 課題仮説の検証 376

7.1　課題仮説表の作成 376
7.2　各課題仮説の検証 376
7.3　検証結果のまとめ 380

8. 専修学校における DX 関連教育プログラムの普及に向けて 381

8.1　企業等における DX を活用した業務の実態、DX 人材ニーズ等から得られる示唆 381
8.2　専修学校における教育の実態から得られる示唆 382

図 目次

図 1-1 本事業における各年度の実施事項.....1
図 2-1 就業状況(単一回答).....18
図 2-2 回答者の就業先の業種(単一回答).....19
図 2-3 回答者の所属部署・職種(単一回答).....20
図 2-4 勤務先の従業員数(単一回答).....21
図 2-5 勤務先の事業所 所在地(単一回答).....22
図 2-6 勤務先の従業員平均年齢(単一回答).....23
図 2-7 主な最終学歴(多いものから 3 つまで選択)(複数回答).....23
図 2-8 DX 推進に向けたビジョンの策定・進捗状況(単一回答).....24
図 2-9 DX 推進に向けたビジョンの策定・進捗状況(職業領域別)(単一回答).....25
図 2-10 DX 推進に向けたビジョンの策定・進捗状況(従業員規模別)(単一回答).....25
図 2-11 DX 推進に向けたビジョンの策定・進捗状況(企業所在地別)(単一回答).....26
図 2-12 策定中の DX ビジョンの内容(複数回答).....26
図 2-13 策定中の DX ビジョンの内容(職業領域別)(複数回答).....27
図 2-14 DX 推進段階(単一回答).....28
図 2-15 DX 推進段階(職業領域別)(複数回答).....28
図 2-16 DX 推進段階(従業員規模別)(複数回答).....29
図 2-17 DX 推進段階(企業の所在地別)(複数回答).....29
図 2-18 DX 推進に未着手である理由(単一回答).....30
図 2-19 DX 推進に未着手である理由(職業領域別).....31
図 2-20 在籍している DX 人材の種類と量(単一回答)DX 推進に未着手である理由(従業員規模別).....32
図 2-21 在籍している DX 人材の種類と量(単一回答).....33
図 2-22 【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】在籍している DX 人材の種類と量(職業領域別)(単一回答).....34
図 2-23 【DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材】在籍している DX 人材の種類と量(職業領域別)(単一回答).....34
図 2-24 【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】在籍している DX 人材の種類と量(職業領域別)(単一回答).....35
図 2-25 【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】在籍している DX 人材の種類と量(職業領域別)(単一回答).....35
図 2-26 【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】在籍している DX 人材の種類と量(職業領域別)(単一回答).....36
図 2-27 【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】在籍している DX 人材の種類と量(職業領域別)(単一回答).....36
図 2-28 【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】在籍している DX 人材の種類と量(職業領域別)(単一回答).....37

図 2-29【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】就業先の DX 人材の在籍状況(職業領域別)(単一回答)....37
図 2-30 現在必要とする DX 人材の種類と量(単一回答)....38
図 2-31 現在必要とする DX 人材の種類と量(職業領域別)【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】....39
図 2-32 現在必要とする DX 人材の種類と量(職業領域別)【DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材】....39
図 2-33 現在必要とする DX 人材の種類と量(職業領域別)【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】....40
図 2-34 現在必要とする DX 人材の種類と量(職業領域別)【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】....40
図 2-35 現在必要とする DX 人材の種類と量(職業領域別)【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】....41
図 2-36 現在必要とする DX 人材の種類と量(職業領域別)【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】....41
図 2-37 現在必要とする DX 人材の種類と量(職業領域別)【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】....42
図 2-38 現在必要とする DX 人材の種類と量(職業領域別)【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】....42
図 2-39 企業内実習の受入状況(単一回答)....43
図 2-40 DX 関連の企業内実習の受入状況(単一回答)....43
図 2-41 企業内実習の受入をしていない理由(複数回答)....44
図 2-42 DX 人材確保に向けた学校別の期待度【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】(単一回答)....45
図 2-43 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】(単一回答)....45
図 2-44 DX 人材確保に向けた学校別の期待度【DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材】(単一回答)....46
図 2-45 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度【DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材】(職業領域別)(単一回答)....46
図 2-46 DX 人材確保に向けた学校別の期待度【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】(単一回答)....47
図 2-47 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度(職業領域別)【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】(単一回答)....47
図 2-48 DX 人材確保に向けた学校別の期待度【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】(単一回答)....48
図 2-49 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】(職業領域別)(単一回答)....48
図 2-50 DX 人材確保に向けた学校別の期待度【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジ

タル技術を担う人材】(単一回答) 49
図 2-51 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】(職業領域別)(単一回答) 49
図 2-52 DX 人材確保に向けた学校別の期待度【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】(単一回答) 50
図 2-53 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】(職業領域別)(単一回答) 50
図 2-54 DX 人材確保に向けた学校別の期待度【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】(単一回答) 51
図 2-55 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】(職業領域別)(単一回答) 51
図 2-56 DX 人材確保に向けた学校別の期待度【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】(単一回答) 52
図 2-57 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】(職業領域別)(単一回答) 52
図 2-58 5 年後における DX 人材不足の状況(単一回答) 53
図 2-59 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】(職業領域別) 54
図 2-60 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】(従業員規模別) 54
図 2-61 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】(企業所在地別) 55
図 2-62 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材】(職業領域別) 55
図 2-63 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材】(従業員規模別) 56
図 2-64 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材】(企業所在地別) 56
図 2-65 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】(職業領域別) 57
図 2-66 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】(従業員規模別) 57
図 2-67 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】(企業所在地別) 58
図 2-68 5 年後における DX 人材不足の状況【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】(職業領域別) 58
図 2-69 5 年後における DX 人材不足の状況【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】(従業員規模別) 59
図 2-70 5 年後における DX 人材不足の状況【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人

材】(企業所在地別)....59
図 2-71 5 年後における DX 人材不足の状況【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】(職業領域別)....60
図 2-72 5 年後における DX 人材不足の状況【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】(従業員規模別)....60
図 2-73 5 年後における DX 人材不足の状況【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】(企業所在地別)....61
図 2-74 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】(職業領域別)....61
図 2-75 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】(従業員規模別)....62
図 2-76 5 年後における DX 人材不足の状況【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】(企業所在地別)....62
図 2-77 5 年後における DX 人材不足の状況【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】(職業領域別)....63
図 2-78 5 年後における DX 人材不足の状況【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】(従業員規模別)....63
図 2-79 5 年後における DX 人材不足の状況【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材)(企業所在地別)....64
図 2-80 5 年後における DX 人材不足の状況【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】(職業領域別)....64
図 2-81 5 年後における DX 人材不足の状況 デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】(従業員規模別)....65
図 2-82 5 年後における DX 人材不足の状況【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】(企業所在地別)....65
図 2-83 DX を活用した業務の取組状況(複数回答)....66
図 2-84 DX を活用した業務の取組状況(職業領域別)(複数回答)....67
図 2-85 DX を活用した業務の取組状況(従業員規模別)(複数回答)....68
図 2-86 DX を活用した業務の取組状況(DX 推進段階別)(複数回答)....69
図 2-87【IT ツール導入等による業務情報データ化(デジタイゼーション)】に必要なスキル(単一回答)....70
図 2-88【IT ツール導入等による業務情報データ化(デジタイゼーション】に必要なスキル(職業領域別)(単一回答)....71
図 2-89【業務改善(デジタライゼーション)】に必要なスキル(単一回答)....72
図 2-90【業務改善(デジタライゼーション)】に必要なスキル(職業領域別)(単一回答)....73
図 2-91【顧客体験デジタル化】に必要なスキル(単一回答)....74
図 2-92【顧客体験デジタル化】に必要なスキル(職業領域別)(単一回答)....75
図 2-93【商品販売サービス化】に必要なスキル(単一回答)....76
図 2-94【商品販売サービス化】に必要なスキル(職業領域別)(単一回答)....77

図 2-95 【サプライチェーンの改革・改善】に必要なスキル(単一回答)....78
図 2-96 【サプライチェーンの改革・改善】に必要なスキル(単一回答)....79
図 2-97 【プラットフォーム化】に必要なスキル(単一回答)....80
図 2-98 【プラットフォーム化】に必要なスキル(職業領域別)(単一回答)....81
図 2-99 【革新的商品・サービス】に必要なスキル(単一回答)....82
図 2-100 【革新的商品・サービス】に必要なスキル(職業領域別)(単一回答)....83
図 2-101 5 年後に必要となる DX 人材に行ってほしい業務(複数回答)....84
図 2-102 5 年後に必要となる DX 人材に行ってほしい業務(職業領域別)(複数回答)....85
図 2-103 5 年後に必要となる DX 人材に行ってほしい業務(主な最終学歴別)(複数回答)....86
図 2-104 5 年後に不足する可能性のあるスキル(複数回答)....87
図 2-105 5 年後に不足する可能性のあるスキル・職業領域(複数回答)....88
図 2-106 自社人材の半数以上が有する DX リテラシー(レベル質問対象外)(複数回答)....89
図 2-107 自社人材の半数以上が有する DX リテラシー(レベル質問対象外)(職業領域別)(複数回答)....90
図 2-108 自社人材の半数以上が有する DX リテラシー(レベル質問対象外)(従業員規模別)(複数回答)....90
図 2-109 自社人材の DX リテラシーのレベル状況(単一回答)....91
図 2-110 自社人材の DX リテラシーのレベル状況(データの種類とデータ活用実例の知識)(職業領域別)....92
図 2-111 自社人材の DX リテラシーのレベル状況(様々なデータの種類や社会における データ活用の例を知っている)(従業員規模別)....93
図 2-112 自社人材の DX リテラシーのレベル状況 (データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践)(職業領域別)....94
図 2-113 自社人材の DX リテラシーのレベル状況 (データの分析・読み取り・説明方法について知っている/実行できる)(従業員規模別)....94
図 2-114 自社人材の DX リテラシーのレベル状況 (データの加工方法やデータベースの知識/実践)(職業領域別)....95
図 2-115 自社人材の DX リテラシーのレベル状況 (データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計について知っている/実行できる) (従業員規模別)....96
図 2-116 自社人材の DX リテラシーのレベル状況 (仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践)(職業領域別)....97
図 2-117 自社人材の DX リテラシーのレベル状況 (仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践)(従業員規模別)....97
図 2-118 自社人材の DX リテラシーのレベル状況 (AI の概要知識/活用)(職業領域別)....98
図 2-119 自社人材の DX リテラシーのレベル状況 (AI の概要知識/活用)(従業員規模別)....99
図 2-120 自社人材の DX リテラシーのレベル状況 (クラウドの概要知識/活用)(職業領域別)100
図 2-121 自社人材の DX リテラシーのレベル状況 (クラウドの概要知識/活用)(従業員規模別)....100
図 2-122 自社人材の DX リテラシーのレベル状況 (ハードウェアの概要知識/活用)(職業領域別)

.....101
図 2-123 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（ハードウェアの概要知識/活用）（従業員規模別）
.....102
図 2-124 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（ソフトウェアの概要知識/活用）（職業領域別）
.....103
図 2-125 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（ソフトウェアの概要知識/活用）（従業員規模別）
.....103
図 2-126 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用）（職業領域別）.....104
図 2-127 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用）（従業員規模別）.....105
図 2-128 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（課題解決能力の概要知識/実践）（職業領域別）
.....106
図 2-129 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（課題解決能力の概要知識/実践）（従業員規模別）.....106
図 2-130 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（情報探索・精査・活用方法の知識/実践）（職業領域別）.....107
図 2-131 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（情報探索・精査・活用方法の知識/実践）（従業員規模別）.....108
図 2-132 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮）（職業領域別）.....109
図 2-133 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮）（従業員規模別）.....109
図 2-134 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（事業戦略やマーケティングの概要知識/実践）（職業領域別）.....110
図 2-135 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（事業戦略やマーケティングの概要知識/実践）（従業員規模別）..... 111
図 2-136 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践）（職業領域別）.....112
図 2-137 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践）（従業員規模別）.....112
図 2-138 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践）（職業領域別）.....113
図 2-139 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践）（従業員規模別）.....114
図 2-140 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（情報デザインの知識/実践）（職業領域別）115
図 2-141 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（情報デザインの知識/実践）（従業員規模別）
.....115
図 2-142 DX 人材獲得のための戦略（単一回答）.....116

図 2-143 DX 人材獲得の戦略内訳(DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材)(職業領域別)....117
図 2-144 DX 人材獲得の戦略内訳(DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材)(職業領域別)....117
図 2-145 DX 人材獲得の戦略内訳(DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材)(職業領域別)....118
図 2-146 DX 人材獲得の戦略内訳(事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材)(職業領域別)....118
図 2-147 DX 人材獲得の戦略内訳(機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材)(職業領域別)....119
図 2-148 DX 人材獲得の戦略内訳(DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材)(職業領域別)....119
図 2-149 DX 人材獲得の戦略内訳(システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材)(職業領域別)....120
図 2-150 DX 人材獲得の戦略内訳(デジタルツールの意義を理解して活用できる人材)(職業領域別)....120
図 2-151 DX スキル取得のタイミング(単一回答)....121
図 2-152 DX スキル取得のタイミング(データやデジタル技術の活用の必要性の理解)(職業領域別)....122
図 2-153 DX スキル取得のタイミング(新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有)(職業領域別)....122
図 2-154 DX スキル取得のタイミング(PC の基本操作)(職業領域別)....123
図 2-155 DX スキル取得のタイミング(データ・デジタル技術の活用事例の知識)(職業領域別)....123
図 2-156 DX スキル取得のタイミング(ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択)(職業領域別)....124
図 2-157 DX スキル取得のタイミング(情報セキュリティに関する知識)(職業領域別)....124
図 2-158 DX スキル取得のタイミング(モラルに関する知識)(職業領域別)....125
図 2-159 DX スキル取得のタイミング(コンプライアンスに関する知識)(職業領域別)....125
図 2-160 DX スキル取得のタイミング(データの種類とデータ活用実例の知識)(職業領域別)....126
図 2-161 DX スキル取得のタイミング(データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践)(職業領域別)....126
図 2-162 DX スキル取得のタイミング(データの加工方法やデータベースの知識/実践)(職業領域別)....127
図 2-163 DX スキル取得のタイミング 仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践)(職業領域別)....127
図 2-164 DX スキル取得のタイミング(AI の概要知識/活用)(職業領域別)....128
図 2-165 DX スキル取得のタイミング(クラウドの概要知識/活用)(職業領域別)....128

図 2-166 DX スキル取得のタイミング（ハードウェアの概要知識/活用）（職業領域別）.....129
図 2-167 DX スキル取得のタイミング（ソフトウェアの概要知識/活用）（職業領域別）.....129
図 2-168 DX スキル取得のタイミング（ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用）（職業領域別）.....130
図 2-169 DX スキル取得のタイミング（課題解決能力の概要知識/実践）（職業領域別）.....130
図 2-170 DX スキル取得のタイミング（情報探索・精査・活用方法の知識/実践）（職業領域別）.....131
図 2-171 DX スキル取得のタイミング（人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮）（職業領域別）.....131
図 2-172 DX スキル取得のタイミング（事業戦略やマーケティングの概要知識/実践）（職業領域別）.....132
図 2-173 DX スキル取得のタイミング（ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践）（職業領域別）.....132
図 2-174 DX スキル取得のタイミング（デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践）（職業領域別）.....133
図 2-175 DX スキル取得のタイミング（情報デザインの知識/実践）（職業領域別）.....133
図 2-176 就業先で実施している DX スキル関連研修（複数回答）.....134
図 2-177 就業先で実施している DX スキル関連研修（職業別）.....135
図 2-178 就業先で実施している DX スキル関連研修（従業員規模別）.....135
図 2-179 就業先で実施している DX スキル関連研修（DX 推進段階別）.....136
図 2-180 新卒採用者の入社時に身に着けていてほしいスキル＜レベル質問対象外＞（複数回答）.....137
図 2-181 新卒採用者の入社時に身に着けていてほしいスキル＜レベル質問対象外＞（職業領域別）.....138
図 2-182 DX 人材獲得に関する課題（複数回答）.....139
図 2-183 DX 人材獲得に関する課題（職業領域別）（複数回答）.....140
図 2-184 DX 人材獲得に関する課題（従業員規模別）（複数回答）.....141
図 2-185 DX 人材獲得に関する課題（DX 推進段階別）（複数回答）.....142
図 2-186 スキルマップの例.....143
図 2-187 レベルで表せていない技術段階の有無（複数回答）.....144
図 2-188 スキルマップを自社で活用できる場面（複数回答）.....145
図 2-189 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（採用）（複数回答）.....145
図 2-190 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（採用）（職業領域別）.....146
図 2-191 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（育成）（複数回答）.....146
図 2-192 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（育成）（職業領域別）.....147
図 2-193 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（異動・配置）（複数回答）.147
図 2-194 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（異動・配置）（職業領域別）.....148
図 2-195 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（評価）（複数回答）.....148

図 2-196 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（評価）（職業領域別）.....149
図 3-1 所在地（単一回答）.....160
図 3-2 学科数（数値入力を集計したもの）.....160
図 3-3 生徒実員（数値入力を集計したもの）.....161
図 3-4 職業実践専門課程に認定された課程の有無（単一回答）.....161
図 3-5 同一の設置者による他校の設置有無（複数回答）.....162
図 3-6 IT 系学科の有無（単一回答）.....162
図 3-7 学科における DX 教育の実施状況（複数回答）.....166
図 3-8 【参考：令和 4 年度】学科における DX 教育の実施状況（複数回答）.....167
図 3-9 附帯事業における DX 教育の実施状況（複数回答）.....168
図 3-10 【参考：令和 4 年度】附帯事業における DX 教育の実施状況（複数回答）.....169
図 3-11 学科における DX 教育の実施状況（複数回答）（地域別）.....170
図 3-12 【参考：令和 4 年度】学科における DX 教育の実施状況（複数回答）（地域別）.....171
図 3-13 学科における DX 教育の実施状況（複数回答）（職業実践専門課程有無別）.....172
図 3-14 【参考：令和 4 年度】学科における DX 教育の実施状況（複数回答）（職業実践専門課程有無別）.....173
図 3-15 学科における DX 教育の実施状況（複数回答）（他の学校の設置有無別）.....174
図 3-16 【参考：令和 4 年度】学科における DX 教育の実施状況（複数回答）（他の学校の設置有無別）.....175
図 3-17 DX 教育を実施している学科の分野（単一回答）.....178
図 3-18 【参考：令和 4 年度】DX 教育を実施している学科の分野（単一回答）.....178
図 3-19 DX 教育を実施している学科の学科系統（単一回答）.....179
図 3-20 養成施設への指定有無（単一回答）.....180
図 3-21 DX 教育を実施している学科の主なターゲット（単一回答）.....180
図 3-22 DX 教育を実施している学科の社会人の在籍有無（単一回答）.....182
図 3-23 DX 教育を実施している学科の社会人の在籍有無（単一回答）（分野別）.....182
図 3-24 DX 教育を実施している学科の社会人の在籍有無（単一回答）（学科系統別）.....183
図 3-25 教育内容別の実施学科数・実施学科割合（数値入力を集計したもの）.....186
図 3-26 【参考：令和 4 年度】教育内容別の実施学科数・実施学科割合（数値入力を集計したもの）.....186
図 3-27 教育内容別の実施学科数（数値入力を集計したもの）（分野別）.....187
図 3-28 教育内容別の実施学科割合（数値入力を集計したもの）（分野別）.....187
図 3-29 教育内容別の実施学科数（数値入力を集計したもの）（学科系統別）.....188
図 3-30 教育内容別の実施学科割合（数値入力を集計したもの）（学科系統別）.....189
図 3-31 教育内容別の合計授業時数・平均授業時数（数値入力を集計したもの）.....191
図 3-32 【参考：令和 4 年度】教育内容別の合計授業時数・平均授業時数（数値入力を集計したもの）.....191
図 3-33 教育内容別の合計授業時数・平均授業時数（レベルの高低が想定される②③⑥をレベル別に分けたもの）（数値入力を集計したもの）.....192

図 3-34 【参考：令和４年度】教育内容別の合計授業時数・平均授業時数（レベルの高低が想定される②③⑥をレベル別に分けたもの）（数値入力を集計したもの）.....193
図 3-35 教育内容別の合計授業時数（数値入力を集計したもの）（分野別）.....194
図 3-36 教育内容別の平均授業時数（数値入力を集計したもの）（分野別）.....194
図 3-37 教育内容別の合計授業時数（数値入力を集計したもの）（学科系統別）.....195
図 3-38 教育内容別の平均授業時数（数値入力を集計したもの）（学科系統別）.....196
図 3-39 教育内容別の授業時数（10 時間刻み）（数値入力を集計したもの）.....197
図 3-40 【参考：令和 4 年度】教育内容別の授業時数（10 時間刻み）（数値入力を集計したもの）.....198
図 3-41 DX 教育の授業形態別授業時数（合計）（数値入力を集計したもの）.....199
図 3-42 【参考：令和 4 年度】DX 教育の授業形態別授業時数（合計）（数値入力を集計したもの）.....200
図 3-43 教育内容別の授業形態別授業時数（数値入力を集計したもの）.....201
図 3-44 DX 教育を始めたきっかけ（複数回答）.....202
図 3-45 【参考：令和４年度】DX 教育を始めたきっかけ（複数回答）.....203
図 3-46 DX 教育を始めたきっかけ（複数回答）（職業実践専門課程有無別）.....203
図 3-47 DX 教育を始めたきっかけ（複数回答）（分野別）.....204
図 3-48 学修目標の設定及び知識・スキルの明確化のために実施したこと（複数回答）.....207
図 3-49 【参考：令和４年度】学修目標の設定のために実施したこと（複数回答）.....207
図 3-50 学修目標の設定のために実施したこと（複数回答）（職業実践専門課程有無別）.....208
図 3-51 学修目標の設定のために実施したこと（複数回答）（他の学校の設置有無別）.....208
図 3-52 学修目標の設定のために実施したこと（複数回答）（分野別）.....209
図 3-53 知識・スキルの明確化のために実施したこと（複数回答）（職業実践専門課程有無別）..210
図 3-54 知識・スキルの明確化のために実施したこと（複数回答）（他の学校の設置有無別）.....210
図 3-55 知識・スキルの明確化のために実施したこと（複数回答）（分野別）.....211
図 3-56 教育活動（複数回答）.....215
図 3-57 【参考：令和４年度】教育活動（複数回答）.....215
図 3-58 教育活動（複数回答）（職業実践専門課程有無別）.....216
図 3-59 教育活動（複数回答）（他の学校の設置有無別）.....216
図 3-60 企業等と連携した教育活動（各内容について単一回答）（分野別）.....218
図 3-61 企業等と連携した教育活動（各内容について単一回答）.....219
図 3-62 企業等と連携した教育活動（各内容について単一回答）（職業実践専門課程有無別）...219
図 3-63 企業等と連携した教育活動の時間数が十分に確保できていない理由（複数回答）.....220
図 3-64 在校生/卒業生の評価（各内容について単一回答）.....222
図 3-65 在校生/卒業生の評価（各内容について単一回答）（職業実践専門課程有無別）.....223
図 3-66 体制整備（複数回答）.....224
図 3-67 【参考：令和４年度】体制整備（複数回答）.....225
図 3-68 体制整備（複数回答）（職業実践専門課程有無別）.....226
図 3-69 体制整備（複数回答）（他の学校の設置有無別）.....227

図 3-70 体制整備(複数回答)(分野別)..... 228
図 3-71 教育研修(複数回答)..... 230
図 3-72 教育研修(複数回答)(職業実践専門課程有無別)..... 230
図 3-73 その学科の運営予算が年間予算に占める割合(数値入力を集計したもの) 235
図 3-74 上記予算の他学科との比較(単一回答)..... 236
図 3-75 DX 教育の実施の課題(複数回答) 237
図 3-76 【参考:令和 4 年度】DX 教育の実施の課題(複数回答) 238
図 3-77 DX 教育の実施の課題(複数回答)(職業実践専門課程有無別)..... 239
図 3-78 DX 教育の実施の課題(複数回答)(分野別) 240
図 3-79 受講生確保の具体的な課題(複数回答)..... 242
図 3-80 課題の解決/改善状況(複数回答)..... 244
図 3-81 学科における DX 教育の今後の方針(単一回答)【DX 教育実施校】 248
図 3-82 【参考:令和 4 年度】学科における DX 教育の今後の方針:内容(単一回答)【DX 教育実施校】..... 248
図 3-83 【参考:令和 4 年度】学科における DX 教育の今後の方針:レベル(単一回答)【DX 教育実施校】..... 249
図 3-84 学科における DX 教育の今後の方針(単一回答)【DX 教育実施校】(養成施設指定の有無別) 249
図 3-85 DX 教育の今後の実施予定(単一回答)【DX 教育非実施校】 257
図 3-86 【参考:令和 4 年度】DX 教育の今後の実施予定(単一回答)【DX 教育非実施校】..... 257
図 3-87 DX 教育の今後の実施予定(単一回答)【DX 教育非実施校】(職業実践専門課程有無別) 258
図 3-88 現在実施していない理由(複数回答)【DX 教育非実施校】..... 264
図 3-89 【参考:令和 4 年度】現在実施していない理由(複数回答)【DX 教育非実施校】 265
図 3-90 今後教えるべきと考える内容(レベルの高低が想定されないもの)(複数回答)【DX 教育実施校】..... 268
図 3-91 【参考:令和 4 年度】今後教えるべきと考える内容(レベルの高低が想定されないもの) (複数回答)【DX 教育実施校】..... 268
図 3-92 今後教えるべきと考える内容(レベルの高低が想定されないもの)(複数回答)【DX 教育非実施校】..... 269
図 3-93 【参考:令和 4 年度】今後教えるべきと考える内容(レベルの高低が想定されないもの) (複数回答)【DX 教育非実施校】..... 269
図 3-94 今後教えるべきと考える内容・レベル(レベルの高低が想定されるもの)(各内容について単一回答)【DX 教育実施校】..... 270
図 3-95 【参考:令和 4 年度】今後教えるべきと考える内容・レベル(レベルの高低が想定されるもの) (各内容について単一回答)【DX 教育実施校】.....271
図 3-96 今後教えるべきと考える内容・レベル(レベルの高低が想定されるもの)(各内容について単一回答)【DX 教育非実施校】..... 272
図 3-97 【参考:令和 4 年度】今後教えるべきと考える内容・レベル(レベルの高低が想定されるもの)

（各内容について単一回答）【DX 教育非実施校】..... 273
図 3-98 リソース等を踏まえて教えることが可能な内容（レベルの高低が想定されないもの）（複数回答）【DX 教育実施校】 276
図 3-99 【参考：令和 4 年度】リソース等を踏まえて教えることが可能な内容（レベルの高低が想定されないもの）（複数回答）【DX 教育実施校】..... 276
図 3-100 リソース等を踏まえて教えることが可能な内容（レベルの高低が想定されないもの）（複数回答）【DX 教育非実施校】 277
図 3-101 【参考：令和 4 年度】リソース等を踏まえて教えることが可能な内容（レベルの高低が想定されないもの）（複数回答）【DX 教育非実施校】 277
図 3-102 リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル（レベルの高低が想定されるもの）（各内容について単一回答）【DX 教育実施校】..... 278
図 3-103 【参考：令和 4 年度】リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル（レベルの高低が想定されるもの）（各内容について単一回答）【DX 教育実施校】..... 279
図 3-104 リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル（レベルの高低が想定されるもの）（各内容について単一回答）【DX 教育非実施校】..... 280
図 3-105 【参考：令和 4 年度】リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル（レベルの高低が想定されるもの）（各内容について単一回答）【DX 教育非実施校】 281
図 3-106 国に求める支援（複数回答）【DX 教育実施校】..... 284
図 3-107 【参考：令和 4 年度】国に求める支援（複数回答）【DX 教育実施校】 284
図 3-108 国に求める支援（複数回答）【DX 教育実施校】（職業実践専門課程有無別）..... 285
図 3-109 国に求める支援（複数回答）【DX 教育非実施校】 286
図 3-110 【参考：令和 4 年度】国に求める支援（複数回答）【DX 教育非実施校】 286
図 3-111 国に求める支援（複数回答）【DX 教育非実施校】（職業実践専門課程有無別） 287
図 3-112 企業に求める支援（複数回答）【DX 教育実施校】..... 290
図 3-113 企業に求める支援（複数回答）【DX 教育実施校】（職業実践専門課程有無別）..... 290
図 3-114 企業に求める支援（複数回答）【DX 教育非実施校】 291
図 3-115 企業に求める支援（複数回答）【DX 教育非実施校】（職業実践専門課程有無別）.....291
図 4-1 スキルマップの例..... 294
図 4-2 新入社員として最低限求められる DX スキル（建設業）..... 297
図 4-3 新入社員として最低限求められる DX スキル（各種製造業） 298
図 4-4 新入社員として最低限求められる DX スキル（情報通信業） 299
図 4-5 新入社員として最低限求められる DX スキル（自動車整備） 300
図 4-6 新入社員として最低限求められる DX スキル（ゲーム制作）.....301
図 4-7 新入社員として最低限求められる DX スキル（卸売業・小売業） 302
図 4-8 新入社員として最低限求められる DX スキル（宿泊）..... 303
図 4-9 新入社員として最低限求められる DX スキル（旅行業）..... 304
図 4-10 新入社員として最低限求められる DX スキル（公認会計士事務所・税理士事務所） 305
図 4-11 新入社員として最低限求められる DX スキル（医療実務）..... 306
図 4-12 新入社員として最低限求められる DX スキル（経理）..... 307

図 4-13 新入社員として最低限求められる DX スキル(農業、バイオ分野) 308
図 4-14 新入社員として最低限求められる DX スキル(医療) 309
図 4-15 新入社員として最低限求められる DX スキル(飲食店・飲食関連) 310
図 4-16 新入社員として最低限求められる DX スキル(理容・美容) 311
図 4-17 新入社員として最低限求められる DX スキル(トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル) 312
図 4-18 新入社員として最低限求められる DX スキル(教育、学習支援) 313
図 4-19 新入社員として最低限求められる DX スキル(福祉) 314
図 4-20 新入社員として最低限求められる DX スキル(繊維工業) 315
図 4-21 新入社員として最低限求められる DX スキル(卸売業、小売業) 316
図 4-22 新入社員として最低限求められる DX スキル(その他のファッションビジネス) 317
図 4-23 新入社員として最低限求められる DX スキル(翻訳業・ガイド) 318
図 4-24 新入社員として最低限求められる DX スキル(アート・エンターテインメント業界) 319
図 4-25 新入社員として最低限求められる DX スキル(司法書士事務所、行政書士事務所) 320
図 4-26 新入社員として最低限求められる DX スキル(スポーツ関連) 321
図 4-27 新入社員として最低限求められる DX スキル(ペット関連) 322
図 4-28 新入社員として最低限求められる DX スキル(行政機関) 323
図 4-29 DX 教育の実施状況マップ(IT・情報処理学科系) 324
図 4-30 DX 教育の実施状況マップ(工業・電気・電子・通信学科系) 325
図 4-31 DX 教育の実施状況マップ(自動車・バイク・航空学科系) 326
図 4-32 DX 教育の実施状況マップ(建築・土木・インテリア学科系) 327
図 4-33 DX 教育の実施状況マップ(その他工業分野の学科) 328
図 4-34 DX 教育の実施状況マップ(農業・畜産・園芸学科系) 329
図 4-35 DX 教育の実施状況マップ(バイオ・環境・生命工学技術学科系) 330
図 4-36 DX 教育の実施状況マップ(看護学科系) 331
図 4-37 DX 教育の実施状況マップ(医療技術・歯科技術学科系) 332
図 4-38 DX 教育の実施状況マップ(理学療法・作業療法学科系) 333
図 4-39 DX 教育の実施状況マップ(その他医療分野の学科) 334
図 4-40 DX 教育の実施状況マップ(美容・ビューティー学科系) 335
図 4-41 DX 教育の実施状況マップ(調理・栄養・製菓学科系) 336
図 4-42 DX 教育の実施状況マップ(その他衛生分野の学科) 337
図 4-43 DX 教育の実施状況マップ(介護・福祉学科系) 338
図 4-44 DX 教育の実施状況マップ(保育・幼児教育学科系) 339
図 4-45 DX 教育の実施状況マップ(その他教育・社会福祉分野の学科) 340
図 4-46 DX 教育の実施状況マップ(ビジネス・経理学科系) 341
図 4-47 DX 教育の実施状況マップ(観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系) 342
図 4-48 DX 教育の実施状況マップ(その他商業実務分野の学科) 343
図 4-49 DX 教育の実施状況マップ(ファッション学科系) 344
図 4-50 DX 教育の実施状況マップ(その他服飾・家政分野の学科) 345

図 4-51 DX 教育の実施状況マップ(マスメディア・映像・写真・音楽学科系) 346
図 4-52 DX 教育の実施状況マップ(デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系)..... 347
図 4-53 DX 教育の実施状況マップ(動物・ペット学科系)..... 348
図 4-54 DX 教育の実施状況マップ(語学・通訳・翻訳・ガイド学科系) 349
図 4-55 DX 教育の実施状況マップ(日本語学科系) 350
図 4-56 DX 教育の実施状況マップ(スポーツ系) 351
図 4-57 DX 教育の実施状況マップ(法律学科系)..... 352
図 4-58 DX 教育の実施状況マップ(その他文化・教養分野の学科) 353
図 4-59 企業等における DX スキルのニーズと専門学校における DX 教育の実施状況比較 左:【専門学校アンケート調査】学科で扱っている DX 関連の教育内容(複数選択) 右:【企業等アンケート調査】新卒採用者が入社時に身に付けていてほしい DX スキル (各項目について必要・不要・わからないを単数選択)..... 355

表 目次

表 1-1 DX リテラシーの 7 つのカテゴリー 4
表 1-2 各カテゴリーの「DX スキル」 4
表 1-3 「DX スキル」のレベル定義 6
表 1-4 略称表記 6
表 1-5 DX 人材の定義 8
表 2-1 回答者の分野・職業領域 11
表 2-2 調査項目一覧 12
表 2-3 回収数 13
表 3-1 学校アンケートで明らかにすべきこと・令和 4 年度調査で明らかになったこと・令和 6 年度の仮説 151
表 3-2 調査項目一覧 154
表 3-3 質問の対象とクロス集計に用いた属性 163
表 3-4 その他、貴校で『DX 教育』と考えているもの（自由回答） 176
表 3-5 DX 教育を実施している学科の主なターゲット その他（自由回答） 181
表 3-6 DX 教育を始めたきっかけその他（自由回答） 205
表 3-7 学修目標の設定及び知識・スキルの明確化のために実施したこと その他のスキル標準の参照（自由回答） 212
表 3-8 学修目標の設定及び知識・スキルの明確化のために実施したこと その他（自由回答） 213
表 3-9 企業等と連携した教育活動の時間数が十分に確保できていない理由 その他（自由回答） 221
表 3-10 体制整備 その他（自由回答） 229
表 3-11 教員研修 その他（自由回答） 231
表 3-12 教員研修の概要（自由回答） 232
表 3-13 DX 教育の実施の課題 その他（自由回答） 241
表 3-14 受講生確保の具体的な課題 その他（自由回答） 243
表 3-15 課題の解決/改善の要因（自由回答） 245
表 3-16 今後の方針の理由（自由回答） 250
表 3-17 今後の実施予定の理由（自由回答） 259
表 3-18 （「実施予定」あるいは「実施に関心がある」場合）現在実施していない理由 その他（自由回答） 266
表 3-19 今後教えるべきと考える内容・レベル その他（自由回答） 274
表 3-20 リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル その他（自由回答） 282
表 3-21 国に求める支援 その他（自由回答） 288
表 3-22 企業に求める支援 その他（自由回答） 292
表 4-1 その他工業分野の学科の卒業生が就職する業界（例）における DX スキルのニーズ 328
表 4-2 看護学科系の卒業生が就職する業界（例）における DX スキルのニーズ 331
表 4-3 医療技術・歯科技術学科系の卒業生が就職する業界（例）における DX スキルのニーズ 332

表 4-4 理学療法・作業療法学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ 333
表 4-5 その他医療分野の学科の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ..... 334
表 4-6 美容・ビューティー学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ . 335
表 4-7 調理・栄養・製菓学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ..... 336
表 4-8 介護・福祉学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ..... 338
表 4-9 保育・幼児教育学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ 339
表 4-10 観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ 342
表 4-11 その他商業実務分野の学科の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ 343
表 4-12 ファッション学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ 344
表 4-13 その他服飾・家政分野の学科の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ 345
表 4-14 マスメディア・映像・写真・音楽学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ..... 346
表 4-15 デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ..... 347
表 4-16 動物・ペット学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ..... 348
表 4-17 語学・通訳・翻訳・ガイド学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ 349
表 4-18 日本語学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ..... 350
表 4-19 スポーツ系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ 351
表 4-20 法律学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ 352
表 4-21 その他文化・教養分野の学科の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ 353
表 5-1 企業等 DX 好事例収集のためのヒアリング調査対象企業..... 356
表 5-2 企業等 DX 好事例収集のためのヒアリング調査対象団体 356
表 5-3 先進企業、団体に対する調査項目 357
表 6-1 DX 関連教育先進事例 学校インタビュー 調査対象校 366
表 6-2 先進事例校に対する調査項目 367
表 7-1 課題仮説表 376
表 7-2 課題と影響度の整理(案)..... 380

1. 本事業の概要

1.1 目的及び概要

日本では、デジタル人材の育成・確保は喫緊の課題となっているが、専修学校ではその専門分野や卒業後に就く職種の多様性等から、必要なデジタルスキルやリテラシーが未だに定義されていない。しかし、今後、DX 人材の確保や育成に取り組まなければならない業界や企業等にとっては、専修学校において、各分野で必要となるデジタルスキルやリテラシーを身に付けた卒業生を送り出すことの意義は大きく、専修学校の人材養成が業界や企業等にとって重要である。

そこで、本事業では 3 か年にわたって専修学校における DX 人材養成に係る実態や取組状況について全国的な調査を行うとともに、各業界・分野の企業等において行われている DX の事例と当該業務に関わる DX 人材の好事例、専修学校における DX 教育の好事例等を収集する。これらの結果を検証・分析し、専修学校生に求められるデジタルリテラシーやスキルについて、共通的に必要なものと分野別に必要なものを精査し、専門分野・職種毎に整理する。その上で、モデル事業における DX 人材養成を支援するために、各事業の受託機関に対して調査結果を提供する。また、将来的に全ての専修学校で必要なデジタルスキルやリテラシーの養成ができるよう、業種別のスキルマップや支援ツールの作成を通じて各学校の取組を支援することを目的とする。令和 4 年度から令和 6 年度における実施事項について、以下(図 1-1)に示す

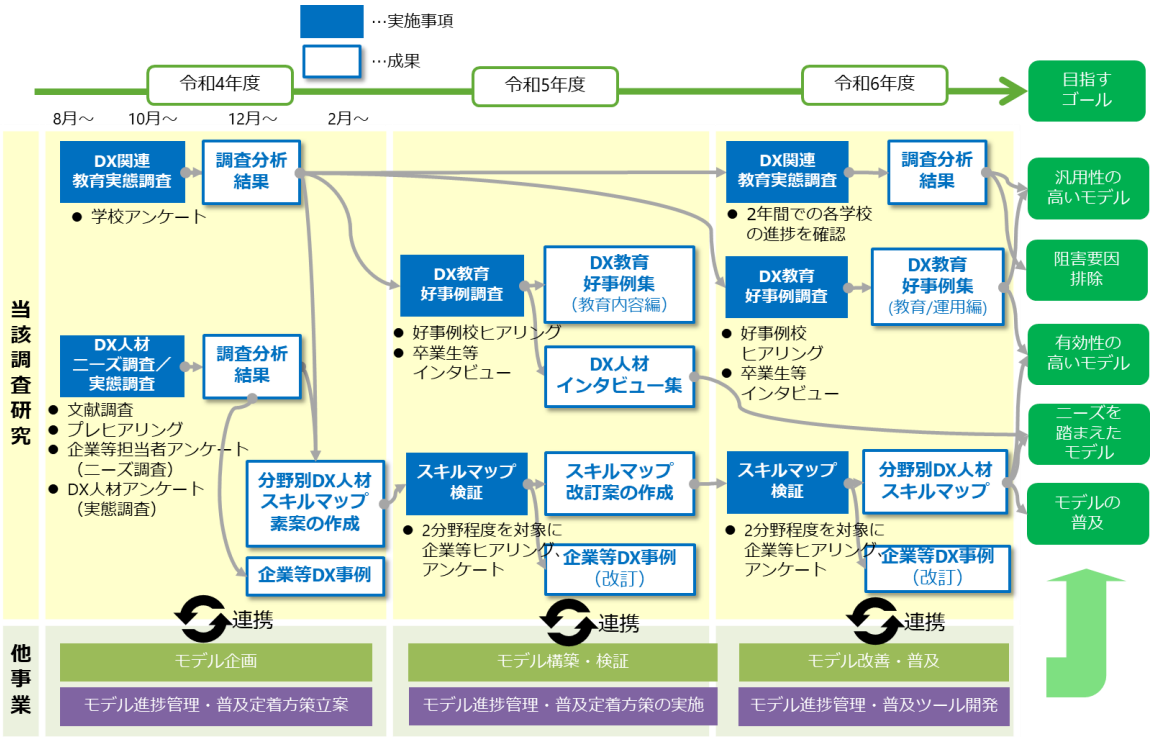

図 1-1 本事業における各年度の実施事項

1.2 実施概要

今年度調査においては、専修学校が多く人材を輩出している業界のうち、令和 5 年度「専修学校における（分野別）DX 人材養成に係る調査研究」にて取り上げた工業分野及び商業分野を除く 6 分野の中から、文化・教養分野、衛生分野、教育・社会福祉分野及び医療分野を取り上げ、企業アンケート調査及び令和 4 年度に作成したスキルマップ案の更新、企業 DX 好事例の収集を行った。また、今年度は、専門学校における DX 教育の実態調査も実施し、令和 4 年度「専修学校における（分野別）DX 人材養成に係る調査研究」における今年度同様の調査結果と比較することで、2 年間の変化を確認した。さらに、専修学校における DX 教育好事例の収集も行った。

（1） 企業等アンケート調査の実施

専門学校で行う DX 教育の検討材料とすることを狙い、企業等に存在する DX 人材の実態、及び DX 人材ニーズを、企業等向けアンケート調査により把握した（「2 企業等アンケート調査の実施」参照）。

（2） 学校等アンケート調査の実施

全国の専門学校に対するアンケートにより、DX 教育の実態やニーズ・課題を調査した。今年度調査では、令和 4 年度調査と同様の質問を一定程度設定することで、2 年間の変化も確認した（「3. 学校アンケート調査の実施」参照）。特に、課題に関しては重点的に分析を行い、令和 4 年度の本事業開始時点で設定した課題仮説の妥当性検証を行った（「7.5 エラー! 参照元が見つかりません。」参照）。

（3） 分野別 DX 人材スキルマップ

企業等アンケート調査において、経営層、現場管理職、DX 推進担当者、人事関連業務従事者を対象として調査した DX スキルに関するニーズ結果を基に、文化・教養分野、衛生分野、教育・社会福祉分野及び医療分野の各職業領域におけるスキルマップを作成した。また、スキルマップ活用のための手引きを作成、具体的な活用方法やその際の留意点についてまとめた。今年度は、専門学校における DX 教育の実施状況についてもスキルマップを作成、学校における教育実態と企業のニーズの比較を行った（「4. 分野別 DX 人材スキルマップ」参照）。

（4） 企業等 DX 好事例のためのヒアリング調査

DX 関連教育を実施中/実施予定の専修学校の参考となる情報を収集することを目的として、業務における DX 活用の好事例となる取組を把握するため、先進企業及び業界団体へのインタビュー調査を行った（「5. 企業等 DX 好事例の収集のためのヒアリング調査」参照）。

（5） 専修学校における DX 好事例収集及び卒業生インタビュー調査

DX 関連教育を実施中/実施予定の学校の参考となる情報を収集することを目的として、教育内容・運営の好事例を把握するため、先進事例校へのインタビュー調査を行った（「6. 専修学校における DX

好事例インタビュー調査」参照）。

（6） 課題仮説の検証

本事業の開始年度において、専修学校における DX 人材の養成を促進するため、専修学校における DX 人材養成の課題となりうる事項について、仮説を設定していた。3 か年を通して実施した各種調査の結果を踏まえ、課題仮説の検証を行った。

1.3 本調査における共通事項

企業等アンケート調査及び学校アンケート調査において共通する事項（定義・調査設計）に関して以下に記載する。各調査個別の設計に関しては、それぞれの章を参照。

- 「DX」の定義に関して
  - 本調査においては、「DX」を以下のように定義した。[1]
  - 「企業がビジネス環境の激しい変化に対応し、データとデジタル技術を活用して、顧客や社会のニーズを基に、製品やサービス、ビジネスモデルを変革するとともに、業務そのものや、組織、プロセス、企業文化・風土を変革し、競争上の優位性を確立すること。」
  - ただし、本調査にあたっては、上記定義に必要な知識・技術等を修得するための「DX 教育」だけでなく、より広く、DX 教育の準備過程とも捉えられる IT 教育やデジタル教育についても DX スキルに含めた上で状況を把握した。
- 「DX スキル」及び「レベル」の設定に関して
  - 本調査にあたり、DX リテラシーを 7 つのカテゴリーに分類（表 1-1）の上、各カテゴリーに属する DX スキルを設定（表 1-2）した[2]。
  - 今回設定した DX スキルのうち、レベルの高低が想定されるスキルは、表 1-2 の「レベル高低が想定されるスキル」の欄に“〇”を付与した[3]。
  - 各「レベル」定義は表 1-3 に示す。

[1] 経済産業省（2020）「デジタルガバナンス・コード 2.0」p.1（2025 年 2 月 28 日閲覧）
https://www.meti.go.jp/policy/it_policy/investment/dgc/dgc2.pdf
[2] 経済産業省（2022）「DX リテラシー標準」（2025 年 2 月 28 日閲覧）
https://www.meti.go.jp/policy/it_policy/jinzai/skill_standard/DX_Literacy_standard_ver1.pdf を参考に、当社作成
[3] IPA（2018）「ITSS+ 共通レベル定義」（2025 年 2 月 28 日閲覧）https://www.ipa.go.jp/jinzai/skill-standard/plus-it-ui/itssplus/ps6vr70000001j6e-att/000065687.pdf を参考に、当社作成

表 1-1 DXリテラシーの 7 つのカテゴリー

No.	カテゴリー
1	環境変化、マインド・スタンス
2	基本リテラシー
3	データ・デジタル技術の活用方法と事例
4	データ・デジタル技術の活用における留意点
5	データに関する基礎知識／分析等
6	デジタル技術の活用
7	ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ

表 1-2 各カテゴリーの「DX スキル」

カテゴリー	DX スキル	レベル高低が想定されるスキル
①環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性を理解している（社会の変化、顧客価値の変化、競争環境の変化等）	－
	新たな価値を生み出すマインド・スタンス（変化への適応、他者とのコラボレーション、柔軟・臨機応変な意思決定、客観的な事実やデータに基づく判断等）を持っている	－
②基本リテラシー	PC の基本操作を知っている/実行できる（電源 ON/OFF、マウスの使い方、キーボードの使い方等）	－
③データ・デジタル技術の活用方法・事例	活用事例を知っている	－
	ツール（コミュニケーションツール、オフィスツール（文書作成ツール、表計算ツール等）、検索エンジン、ノーコード/ローコードツール、業務電子化・自動化ツール（予約管理システム、ネットショップ出店支援等）等）の活用方法を知っており、適切なツールを選択できる	－
④データ・デジタル技術の活用における留意点	情報セキュリティ（セキュリティ技術、個人がとるべきセキュリティ対策等）について知っており、安心してデータやデジタル技術を活用できる	－
	モラル（ネット被害・SNS 等のトラブル事例・対策、データ活用における禁止事項等）について知っており、安心してデータやデジタル技術を活用できる	－
	コンプライアンス（個人情報、著作権・産業財産権・その他権利、諸外国におけるデータ規制等）について知っており、安心してデータやデジタル技術を活用できる	－
⑤データに関する基礎知識／分析等	様々なデータの種類（文字・画像・音声・自分の行動履歴等）や社会におけるデータ活用（ビッグデータ、オープンデータ等）の例を知っている	○
	データの分析・読み取り・説明方法について知っている/実行できる	○

カテゴリー	DX スキル	レベル高低が想定されるスキル
	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計について知っている/実行できる	○
	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計について知っている/実行できる	○
⑥デジタル技術の活用	AI の概要（歴史、手法・技術、得意分野・限界、人間中心の AI 社会原則等）について知っている/AI を活用できる	○
	クラウドの概要（データの持ち方、データを守る仕組み、サービスの提供形態（SaaS、IaaS、PaaS 等）等）について知っている/クラウドを活用できる	○
	ハードウェアの概要（ハードウェアの構成要素、コンピューターの種類等）について知っている/ハードウェアを活用できる	○
	ソフトウェアの概要（ソフトウェアの種類、プログラミング的思考、プログラミング言語の特徴等）について知っている/ソフトウェアを活用できる	○
	ネットワークの仕組み（LAN・WAN、通信プロトコル等）や代表的なサービス（電子メール等）について知っている/ネットワークを活用できる	○
⑦ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要（問題発見、解決の方向性の決定、解決方法の探索、解決の計画立案、解決方法の実行等を総合的に実行できる能力等）を知っている/課題解決ができる ※論理的思考力含む	○
	情報探索・精査・活用の方法について知っている/実行できる ※インターネットによる検索に限らない	○
	人材マネジメントやリーダーシップの概要を知っている/人材マネジメントをしたりリーダーシップを発揮したりできる	○
	事業戦略やマーケティングの概要を知っている/事業戦略の立案やマーケティングができる	○
	ファイナンスやアカウンティングの概要を知っている/ファイナンスやアカウンティングを担当できる	○
	デザイン思考やアジャイルな働き方（顧客・ユーザー視点でのニーズ・課題発見、常識にとらわれない発想、小さいサイクルで取組・改善を行う反復的なアプローチ）について知っている/実行できる	○
	情報デザイン（目的や状況に応じた受け手にとって分かりやすい情報の伝達）について知っている/実行できる	○

表 1-3 「DX スキル」のレベル定義

レベル	定義
レベル 6 【後進育成、課題発見・解決可能】	プロフェッショナルとして求められる、経験の知識化とその応用（後進育成）に貢献でき、一つ又は複数の専門を獲得したプロフェッショナルとして、専門スキルを駆使し、業務上の課題の発見と解決をリードするレベル。 （例　実習・演習等で、学修目標を超えるレベルの成果が出せる／知識や技術を他者に教えることができる）
レベル 5 【応用知識・独力での実践力あり】	専門を持つプロフェッショナルを目指し、必要となる応用的知識・技能を有した上で、要求された作業を全て独力で遂行するレベル。 （例　実習・演習等で、講師からの指導がなくてもひとりあるいはチームで作業ができる）
レベル 4 【応用知識・一部独力での実践力あり】	プロフェッショナルに向けて必要となる基本的知識・技能を有した上で、要求された作業について、上位者の指導の下、その一部を独力で遂行するレベル。 （例　実習・演習等で、基本的には講師の指導を受けながら作業を行うが、一部指導がなくてもひとりあるいはチームで作業ができる）
レベル 3 【基本知識・指導下での実践力あり】	プロフェッショナルに向けて必要となる基本的知識・技能を有した上で、要求された作業について、上位者の指導を受けて遂行するレベル。 （例　実習・演習等で、講師の指導を受けながら作業ができる）
レベル 2 【基本知識あり】	プロフェッショナルに向けて必要となる基本的知識・技能を有する。
レベル 1 【意義・リテラシー理解】	DX の必要性や、関連する技術の内容を概ね理解している。

- 本調査報告書における略称表記
  - 本報告書においては、グラフ等の見やすさの観点から、以下（表 1-4）のとおり一部の項目を省略して記載する。

表 1-4 略称表記

省略前	省略後
DX スキル	
データやデジタル技術の活用の必要性を理解している（社会の変化、顧客価値の変化、競争環境の変化等）	データやデジタル技術の活用の必要性の理解
新たな価値を生み出すマインド・スタンス（変化への適応、他者とのコラボレーション、柔軟・臨機応変な意思決定、客観的な事実やデータに基づく判断等）を持っている	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有
PC の基本操作を知っている/実行できる（電源 ON/OFF、マウスの使い方、キーボードの使い方等）	PC の基本操作
活用事例を知っている	データ・デジタル技術の活用事例の知識

省略前	省略後
DX スキル	
ツール(コミュニケーションツール、オフィスツール(文書作成ツール、表計算ツール等)、検索エンジン、ノーコード/ローコードツール、業務電子化・自動化ツール(予約管理システム、ネットショップ出店支援等)等)の活用方法を知っており、適切なツールを選択できる	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択
情報セキュリティ(セキュリティ技術、個人がとるべきセキュリティ対策等)について知っており、安心してデータやデジタル技術を活用できる	情報セキュリティに関する知識
モラル(ネット被害・SNS 等のトラブル事例・対策、データ活用における禁止事項等)について知っており、安心してデータやデジタル技術を活用できる	モラルに関する知識
コンプライアンス(個人情報、著作権・産業財産権・その他権利、諸外国におけるデータ規制等)について知っており、安心してデータやデジタル技術を活用できる	コンプライアンスに関する知識
様々なデータの種類(文字・画像・音声・自分の行動履歴等)や社会におけるデータ活用(ビッグデータ、オープンデータ等)の例を知っている	データの種類とデータ活用実例の知識
データの分析・読み取り・説明方法について知っている/実行できる	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践
データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計について知っている/実行できる	データの加工方法やデータベースの知識/実践
データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計について知っている/実行できる	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践
AI の概要(歴史、手法・技術、得意分野・限界、人間中心の AI 社会原則等)について知っている/AI を活用できる	AI の概要知識/活用
クラウドの概要(データの持ち方、データを守る仕組み、サービスの提供形態(SaaS、IaaS、PaaS 等)等)について知っている/クラウドを活用できる	クラウドの概要知識/活用
ハードウェアの概要(ハードウェアの構成要素、コンピューターの種類等)について知っている/ハードウェアを活用できる	ハードウェアの概要知識/活用
ソフトウェアの概要(ソフトウェアの種類、プログラミング的思考、プログラミング言語の特徴等)について知っている/ソフトウェアを活用できる	ソフトウェアの概要知識/活用
ネットワークの仕組み(LAN・WAN、通信プロトコル等)や代表的なサービス(電子メール等)について知っている/ネットワークを活用できる	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用

省略前	省略後
DX スキル	
課題解決能力の概要(問題発見、解決の方向性の決定、解決方法の探索、解決の計画立案、解決方法の実行等を総合的に実行できる能力等)を知っている/課題解決ができる ※論理的思考力含む	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む
情報探索・精査・活用の方法について知っている/実行できる ※インターネットによる検索に限らない	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない
人材マネジメントやリーダーシップの概要を知っている/人材マネジメントをしたりリーダーシップを発揮したりできる	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮
事業戦略やマーケティングの概要を知っている/事業戦略の立案やマーケティングができる	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践
ファイナンスやアカウンティングの概要を知っている/ファイナンスやアカウンティングを担当できる	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践
デザイン思考やアジャイルな働き方(顧客・ユーザー視点でのニーズ・課題発見、常識にとらわれない発想、小さいサイクルで取組・改善を行う反復的なアプローチ)について知っている/実行できる	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践
情報デザイン(目的や状況に応じた受け手にとって分かりやすい情報の伝達)について知っている/実行できる	情報デザインの知識/実践
DX スキルのレベル	
レベル 6:後進育成、課題発見・解決可能	レベル 6
レベル 5:応用知識・独力での実践力あり	レベル 5
レベル 4:応用知識・一部独力での実践力あり	レベル 4
レベル 3:基本知識・指導下での実践力あり	レベル 3
レベル 2:基本知識あり	レベル 2
レベル 1:意義・リテラシー理解	レベル 1

- DX 人材の種類
  - 本調査においては、DX 人材の種類を以下(表 1-5)のように定義した。[4]

表 1-5 DX 人材の定義

No.	DX 人材の定義
1	DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材
2	DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材

[4] IPA(デジタル・トランスフォーメーション(DX)推進に向けた 企業と IT 人材の実態調査)(2025 年 2 月 28 日閲覧) https://www.ipa.go.jp/files/000082053.pdf を参考に、当社作成

No.	DX 人材の定義
3	DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材
4	事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材
5	機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材
6	DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材
7	システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材
8	デジタルツールの意義を理解し活用できる人材

2. 企業等アンケート調査の実施

2.1 目的

専門学校で行う DX 教育プログラムの検討時の参考資料とすることを狙い、企業等に存在する DX 人材の実態及び DX 人材ニーズを、企業等向けアンケート調査により把握することを目指した。

2.2 調査概要

（1） 調査件名

令和 6 年度 DX 人材実態・ニーズ調査（企業等調査）

（2） 調査方法

Web モニター調査

（3） 調査対象

本調査では、主に企業等全体に関する現状認識やニーズを把握するために、経営層、現場管理職、DX 推進担当者、人事関連業務従事者に対する調査を実施した。

就業状況についてスクリーニングを実施し、正規の職員・従業員（役員も含む）又は自営業主（フリーランスも含む）に該当する者への調査を行った。あわせて、回答者の業種や職種に基づき、表 2-1 のとおり計 12 の職業領域に該当する者への調査を行った。

表 2-1 回答者の分野・職業領域

分野・職業領域	
医療	医療
衛生	飲食店、飲食関連（栄養士、調理師、ホール）
	理容・美容
	トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル
教育・社会福祉	教育、学習支援
	福祉
文化・教養	翻訳業・ガイド
	アート・エンターテインメント業界（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）
	司法書士事務所、行政書士事務所
	スポーツ関連（インストラクター等）
	ペット関連（動物看護師、トリマー等）
	行政機関

（4） 調査期間

2024 年 9 月 2 日～2024 年 9 月 9 日

（5） 調査項目

調査項目は表 2-2 のとおりである。

表 2-2 調査項目一覧

区分	調査項目
スクリーニング設問	
属性 【スクリーニング】	就業状況
	自身の業種
	自身の職種
属性	勤務先の従業員数
	勤務先の所在地
設問	
勤務先の状況	従業員の平均年齢
	主な最終学歴
全社取組状況	ビジョン策定・推進状況
	ビジョンの内容
	DXビジョン策定・推進が出来ていない場合、その理由
専修学校における企業内実習に関する調査	企業内実習に関する認知状況
	企業内実習の受け入れ検討状況について
	企業内実習の受け入れをしていない理由
人材・スキルの保有状況	在籍している人材の種類と量
	現在必要とする人材の種類と量
	5年後に必要になると考える人材の種類と量
	現在を活用している業務内容
	業務内容別に必要なスキル
	5年後に必要になると考える人材に行ってほしい業務内容
	5年後に不足しているリテラシー
	自社人材の半数以上が有するリテラシー＜レベル質問対象外＞
	自社人材のリテラシーの平均レベル＜レベル質問対象＞
人材獲得・育成について	人材獲得のための戦略（育成、中途採用等）
	リテラシー育成のタイミング
	社内の人材育成の取組（実施している研修内容等）
	新入社員として入社時に身に着けていてほしいスキル
	人材獲得に関する課題
リテラシー向上に向けた教育機関への期待	リテラシー向上に向けた学校別の期待（人材別）
	（ある場合）具体的な期待

区分	調査項目
スキルマップの検証	自社から見たレベル設定の妥当性
	スキル項目の可能性
	企業にとってスキルマップのわかりやすさ
	スキルマップについての自由意見

（6） 回収結果

今回の調査では、「医療」「理性」「教育・社会福祉」「文化・教養」の 4 分野について、職業領域によって回答者数に偏りが生じないよう、回収可能性も鑑みて回答者が所属する企業等の職業領域について割付を行った。職業領域ごとの最終的な回収数は表 2-3 のとおりである。

表 2-3 回収数

分野・職業領域		回収数
医療	医療	811
衛生	飲食店、飲食関連（栄養士、調理師、ホール）	618
	理容・美容	225
	トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル	89
教育・社会福祉	教育、学習支援	604
	福祉	515
文化・教養	翻訳業・ガイド	24
	アート・エンターテインメント業界（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）	272
	司法書士事務所、行政書士事務所	82
	スポーツ関連（インストラクター等）	100
	ペット関連（動物看護師、トリマー等）	37
	行政機関	721
合計		4098

2.3 調査結果

2.3.1 調査結果の概要

調査結果の概要は以下の通りであった。

（1） DX 推進状況

- 「医療分野」「衛生分野」「教育・社会福祉分野」「文化・教養分野」ともに、職業領域ごとに DX ビジョンを策定している企業の割合は異なる。DX ビジョンを「策定し推進している」の割合が多かったのは、職業領域別において順に「翻訳業・ガイド」「行政機関」「教育、学習支援」であった[5]。（図 2-9）
- 「医療分野」「衛生分野」「教育・社会福祉分野」「文化・教養分野」ともに、ほとんどの職業領域において、策定している（又は策定しようとしている）ビジョンに含まれる内容として最も多いのは、「組織内のアナログデータや物理データ（紙など）のデジタルデータ化」であった。職業領域別では、「ペット関連（動物看護師、トリマー等）」「理容・美容」「行政機関」では、「業務・製造プロセスのデジタル化」の割合が高かった。（図 2-13）
- DX に関するビジョンを策定し推進している企業等は、「三大都市圏」の方が 3pt 多く、ビジョンを策定しておらず、策定しようとしていない企業等は「三大都市圏以外」の方が 3pt 多かった（図 2-11）。このことから、都市部の方が、DX に関する検討が進んでいることが考えられる。

（2） DX 人材在籍状況

- 「医療分野」「衛生分野」「教育・社会福祉分野」「文化・教養分野」ともに、いずれの DX 人材の種類について「在籍している」と回答した企業の割合は、回答全体でみると約 30%程度であった。特に「デジタルツールの意義を理解し活用できる人材」が在籍するという回答の割合が最も高く、「機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材」や「DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材」が在籍するといった回答の割合は比較的低かった。（図 2-21）
- 文化・教養分野においては、「司法書士事務所・行政書士事務所」「ペット関連（動物看護師、トリマー等）」「アート・エンターテインメント業界（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）」における DX 人材が「在籍していない」割合が他の職業領域と比較して高く、50%強となっていた。一方で、「スポーツ関連（インストラクター等）」「行政機関」においては、多くの DX 人材の種類で、当該 DX 人材が在籍しているといった回答の割合が他の職業領域に比べ高かった（図 2-21～図 2-29）
- 医療分野及び、衛生分野においては、「トータルビューティー・エステ・メイク・ネイル」「行政機関」は、多くの DX 人材の種類で在籍しているといった回答の割合が、他の職業領域に比べ高かっ

[5] ただし、「翻訳業・ガイド」に所属している回答者数は 24。

た。（図 2-21～図 2-29）

- 教育・社会福祉分野においては、「教育、学習支援」「福祉」ともに DX 人材が「在籍していない」割合が 50%程度となっていた。（図 2-21～図 2-29）

（3） DX 人材需要（現在および 5 年後）

- DX 人材の直近の需要について、約 40%の回答者から「不足している」との回答があった。一方、「わからない」との回答が約 10%、「自社には必要ない」との回答が約 30%であった。（図 2-30）
- DX 人材の 5 年後の需要について、いずれの DX 人材の種類についても約 30%以上が「大幅に不足している」「やや不足している」と回答した。「自社には必要ない」は約 30%となっていた。（図 2-58）
- 医療分野においては、現在どのDX人材の種類でも40%強が程度不足しているとの回答となった。また、5 年後に「大幅に不足」又は「やや不足」すると回答した企業は、どの DX 人材の種類でも約 40%前後の結果であった。（図 2-31～図 2-38、図 2-59～図 2-82）
- 衛生分野においては、現在「トータルビューティー、エステティック、メイクネイル」及び「飲食店、飲食関連（栄養士、調理師、ホール）」で、いずれの DX 人材の種類でも約 30%が不足しているとの回答となった。5 年後に「大幅に不足」又は「やや不足」すると回答した企業は、DX 人材の種類によらず約 20%前後の結果であった。（図 2-31～図 2-38、図 2-59～図 2-82）
- 教育・社会福祉分野においては、現在いずれの DX 人材の種類でも 40%強、不足しているとの回答となった。5 年後に「大幅に不足」又は「やや不足」すると回答した企業は、DX 人材の種類によらず約 20%前後の結果であった。（図 2-31～図 2-38、図 2-59～図 2-82）
- 文化・教養分野においては、特に「行政機関」で現在、いずれの DX 人材の種類でも 50%強不足しているとの回答があった。次いで「スポーツ関連（インストラクター等）」「司法書士事務所、行政書士事務所」で 30%程度不足しているとの回答があった。5 年後に「大幅に不足」又は「やや不足」すると回答した企業も左記と同様の傾向であった。（図 2-31～図 2-38、図 2-59～図 2-82）

（4） DX に関する企業内実習受入状況

- 専修学校における企業内実習の受入状況について、認知しており、受け入れを行っていると回答した企業は全体の約 20%となった。（図 2-39）
- DX 関連業務に関する企業内実習を受け入れたことがある企業は全体の約 10%となった。なお受入余地はあるものの受け入れていないと回答した企業は全体の約 20%となった。受け入れていない理由については、全体の約 30%が、「社内で DX 化が進んでいないため」と回答した。次いで「受け入れには興味がない」「受け入れリソース不足」の順で多かった。（図 2-40、図 2-41）

（5） DX を活用した業務

- 「医療分野」「衛生分野」「教育・社会福祉分野」「文化・教養分野」の、いずれの職業領域においても、DX を活用した業務として実行している、又は実行しようとしているものは、多い順に「業務改善（デジタライゼーション）」「IT ツール導入等による業務情報のデータ化（デジタイゼーション）」「顧客体験のデジタル化」が多かった。（図 2-83）
- 職業領域別では「行政機関」「福祉」「医療」において、「業務改善（デジタライゼーション）」の取組状況が他職業領域と比較して高くなっていた。（図 2-90）
- 5 年後に必要となると想定される DX 人材に行ってほしい業務は、回答全体でみると「わからない」「自社には必要ない」で約半数を超えるが、それ以外では「業務改善（デジタライゼーション）」「デジタイゼーション」が多い。（図 2-101）

（6） DX リテラシー需要

- 「医療分野」「衛生分野」「教育・社会福祉分野」「文化・教養分野」の、いずれの職業領域においても、5 年後に不足する可能性のある DX スキル項目（レベルの高低が想定されないもの）として多いのは、「新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有」、「データや DX 技術の活用の必要性の理解」であった。（図 2-104、図 2-105）

（7） DX 人材獲得のための戦略・課題

- DX 人材の獲得のための戦略について、DX 人材の種類にかかわらず、約 20%が「主として中途採用または新卒採用をより確保したい」、約 30%が「主として社内で育成したい」と回答した。（図 2-142）
- 社内での人材育成を前提として提供・受講推奨している DX に関する研修内容は、職業領域別に差があるものの、「IT の基礎知識」「DX の基礎知識」「AI の基礎知識」が多かった。（図 2-176）

（8） 入社時に身に着けていてほしい DX リテラシー・スキル

- 回答全体でみると、入社時に獲得していてほしい DX リテラシーは、「PC の基本操作」「モラルに関する知識」「コンプライアンスに関する知識」「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」が多かった。したがって、入社時には、基礎的なデジタルスキル・意識が求められていることがわかった。（図 2-180）

（9） DX リテラシー保有状況

- 「翻訳業・ガイド」「行政機関」では、いずれのスキルについても、他の職業領域と比較していずれのスキルを有する割合が比較的高かった。（図 2-106）
- いずれの DX スキルについても、企業規模が大きいほど DX スキルを保有している従業員の割

合が高い傾向にあり、より高度なスキルを保有している傾向がある。（図 2-108）

- レベルの高低が想定される DX リテラシーについては、いずれの DX スキルでも、最も多くの社員が属するのは、レベル 1～6 のうち、レベル 1、レベル 2 と回答した割合が高かった。（「わからない」「必要ない」を除く）（図 2-109）

（10）DX リテラシー向上に向けた教育機関への期待

- DX リテラシー向上に向けた専門学校への期待として、「とてもある」「まあまあある」の合計が約 45%だった。（図 2-42）
- 職業領域別にみると、「トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル」「飲食店、飲食関連（栄養士、調理師、ホール）」「福祉」「司法書士事務所、行政書士事務所」「ペット関連（動物看護師、トリマー等）」などにおいて、多くのスキルで専門学校への期待が 50%以上と高かった。（図 2-43～図 2-57）

（11）DX スキルマップの妥当性検証

- 「医療分野」「衛生分野」「教育・社会福祉分野」「文化・教養分野」全体で、育成の場面を中心に DX スキルマップを活用できるとする企業等が約 40%を占めていた。次いで「採用」に活用可能との回答が約 30%となった。（図 2-188）
- 企業における活用のためには「スキルレベル」「スキル設定」をよりわかりやすく、改善する必要があるとの回答があった。（図 2-189～図 2-196）。

2.3.2　回答者の所属企業に関する基本的な事項

- 「[SQ1]現在のあなたの仕事に関して、勤め先での呼称や自営であるかどうかについて、もっとも当てはまるものを 1 つ選択してください。※複数の仕事を行っている場合、最も従事時間が長いものを選択してください。※休職中の場合は、休職する直前の状況をお答えください。」と質問した。
- 回答者のうち 69.0%を正規の職員・従業員(役員も含む)が占めた。(本調査は、正規の職員・従業員(役員も含む)、自営業主(フリーランスも含む)に絞って調査を行った。)

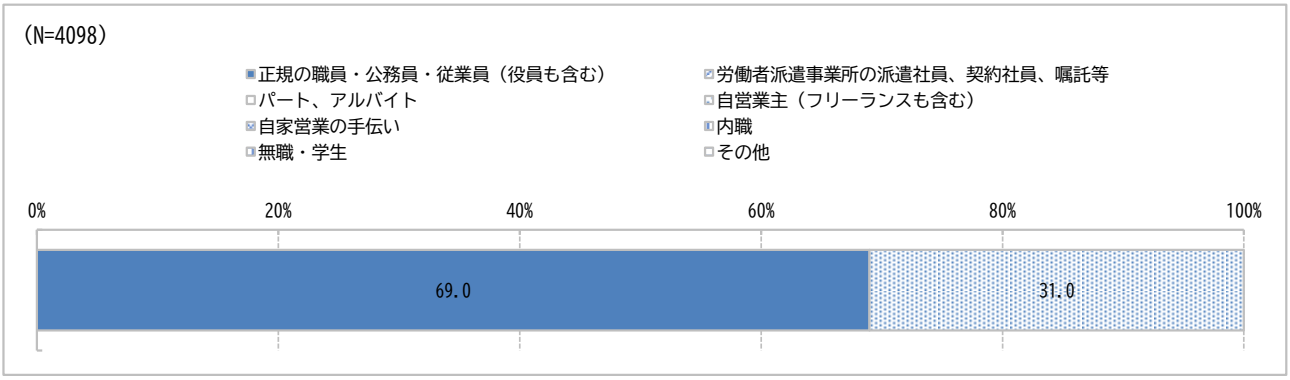

図 2-1 就業状況(単一回答)

- 「[SQ2]ご自身の業種で当てはまるものを選んでください。※複数の仕事を行っている場合、最も従事時間が長いものを選択してください。」と質問した。
- 回答者の就業先の業種は、「医療」が 19.0%で最も多く、次いで「行政機関」が 17.6%、「飲食店、飲食関連(栄養士、調理師、ホール)」が 15.1%であった。

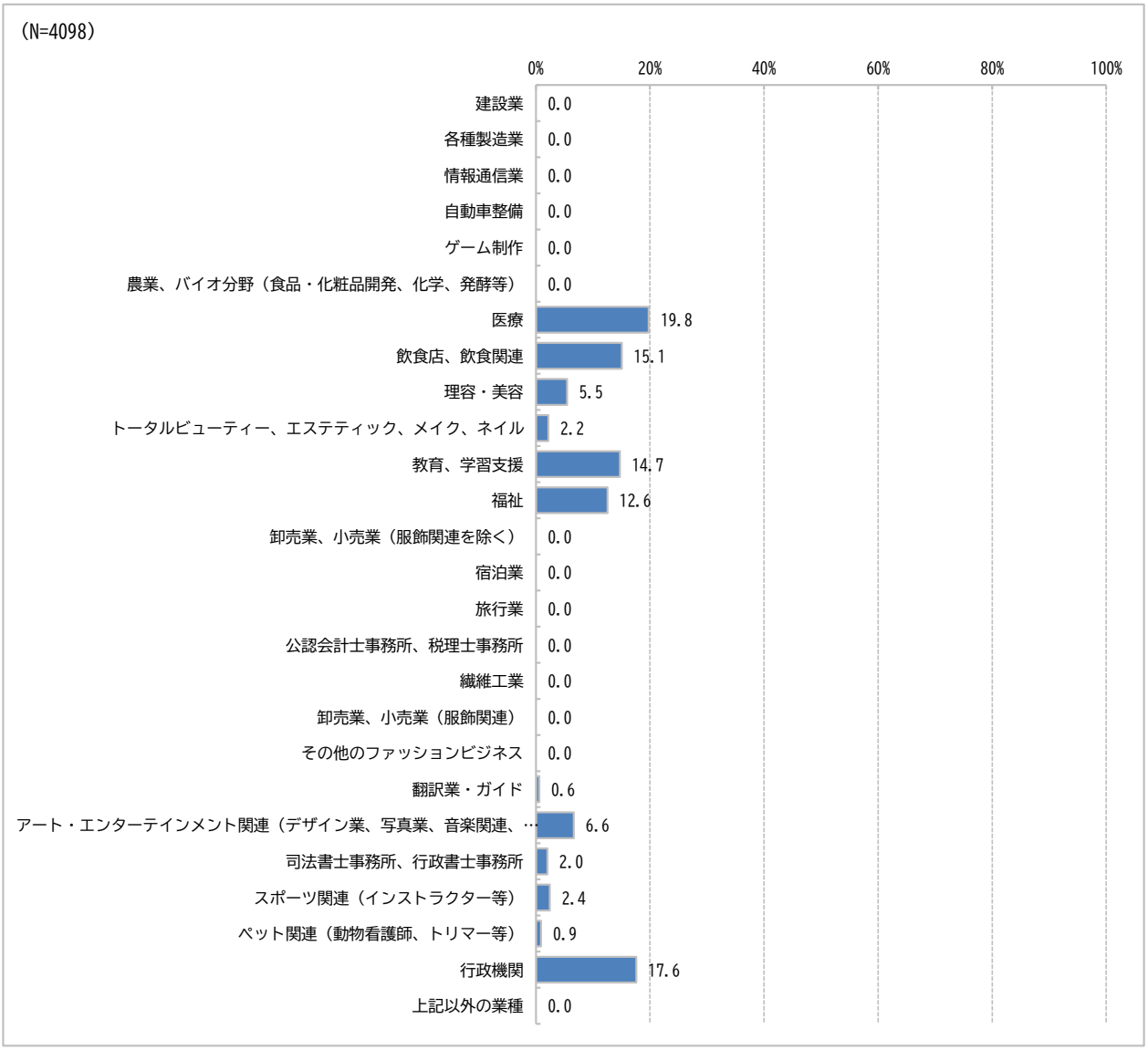

図 2-2 回答者の就業先の業種(単一回答)

- 「[SQ3]前問で選んだ業種で、どのような職種に就いていますか。※複数の職種に就いている場合、最も従事時間が長いものを選択してください。※管理職の場合は、管理している部署の主な職種を選択してください。なお、現場管理のご担当も、採用・育成に関する業務に就いている場合は管理職に含みます。」と質問した。
- 回答者の所属部署・職種については、「経営・役員」が 49.8%で最も多く、次いで「経営企画」が 15.2%で多かった。

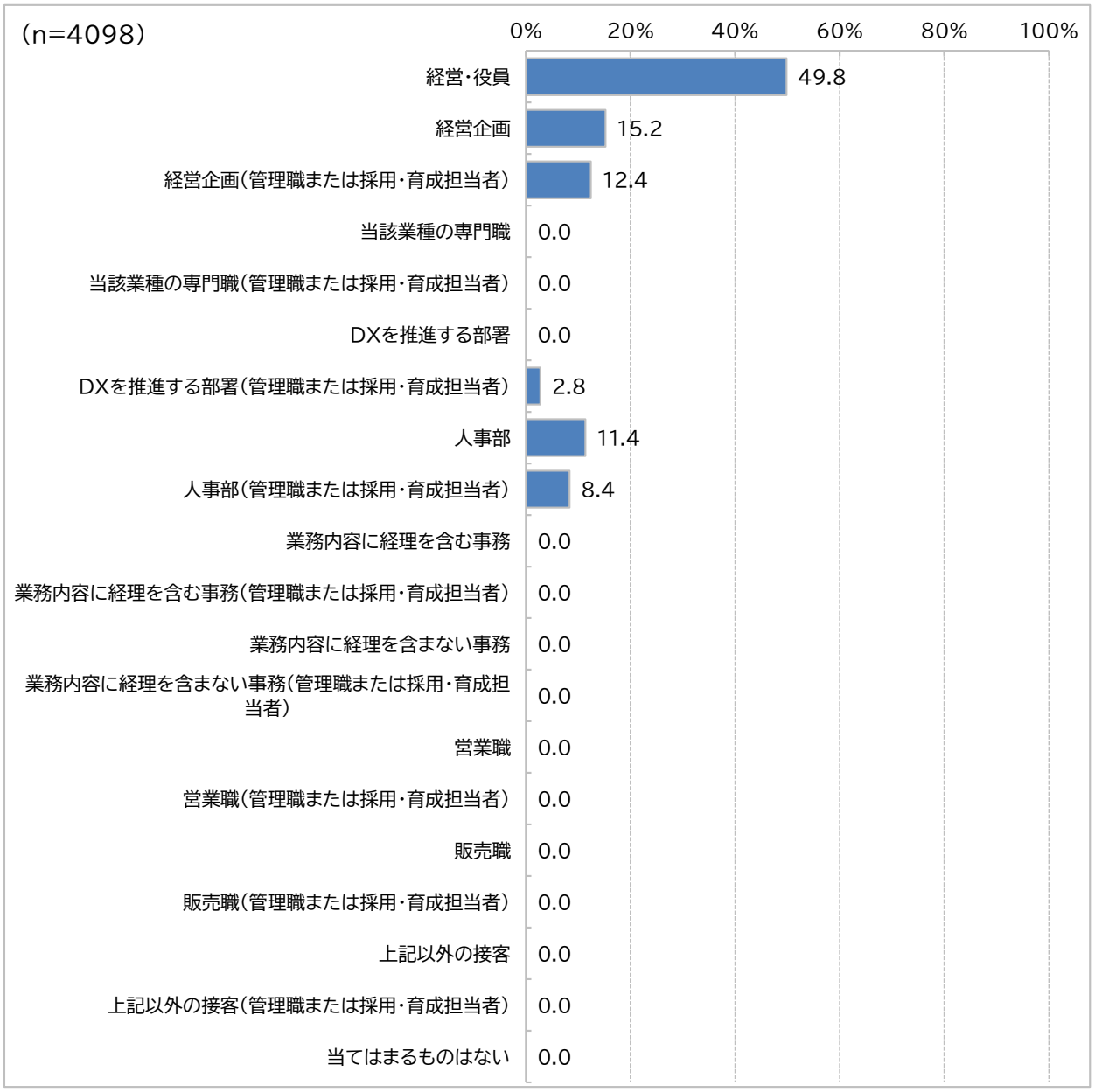

図 2-3 回答者の所属部署・職種(単一回答)

- 「[Q1]現在のあなたのお勤め先(会社等)全体の従業者数について、当てはまるものを 1 つ選択してください。※正規の職員・従業員、役員の数をお答えください。※勤務先が複数ある場合は、最も従事する時間が長いお勤め先についてご回答ください。※ ご自身を含みます。※グループ会社は含まず、会社単体での人数を選択ください。※経営者の方で、複数経営されている方は、ご自身が主と考える 1 社を想定してご回答ください。(以降も同様です。)」と質問した。
- 本調査は、従業員数が 1 人の企業等から 5,000 人以上の企業まで、幅広い規模の企業等に属する方から回答を得た。

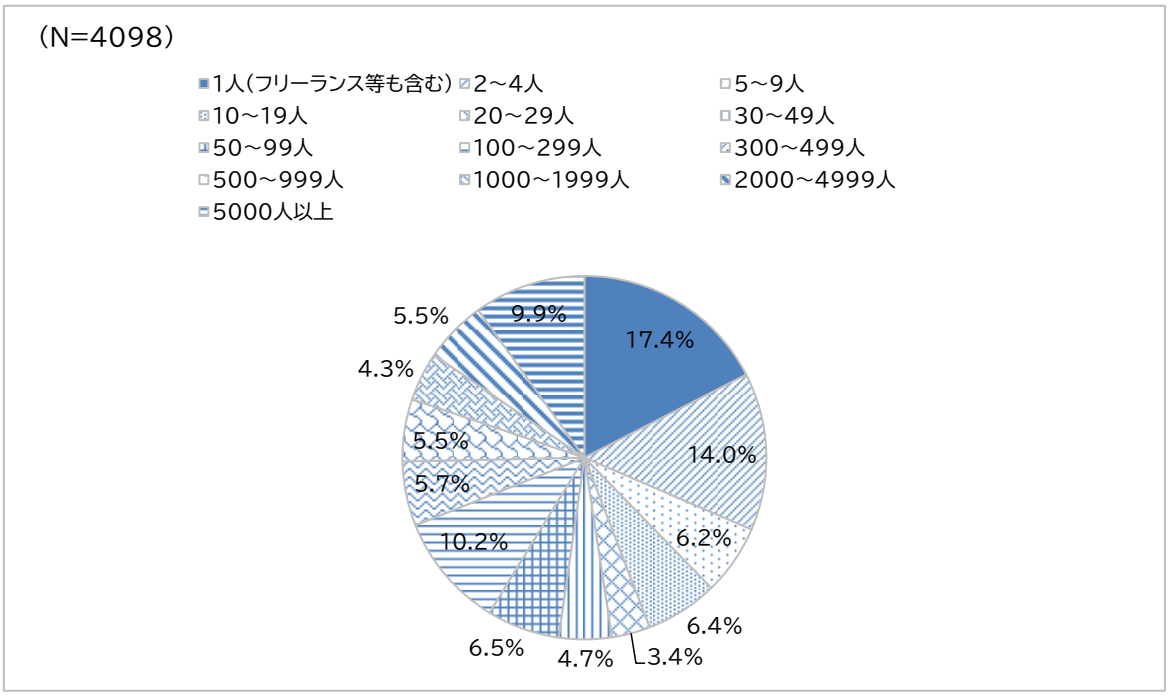

図 2-4 勤務先の従業員数(単一回答)

- 「[Q2]現在のあなたのお勤め先の所在する都道府県について、当てはまるものを 1 つ選択してください。※本拠地（本社等）と現在お勤めの事業所が異なる場合は、「現在お勤めの事業所」をお答えください。※テレワーク（在宅勤務等）を行っている場合も、お勤め先の事業所がある場合は、事業所の所在地をお答えください。」と質問した。
- 本調査については、全都道府県に勤務する方から回答を得た。海外の方からの回答はなかった。

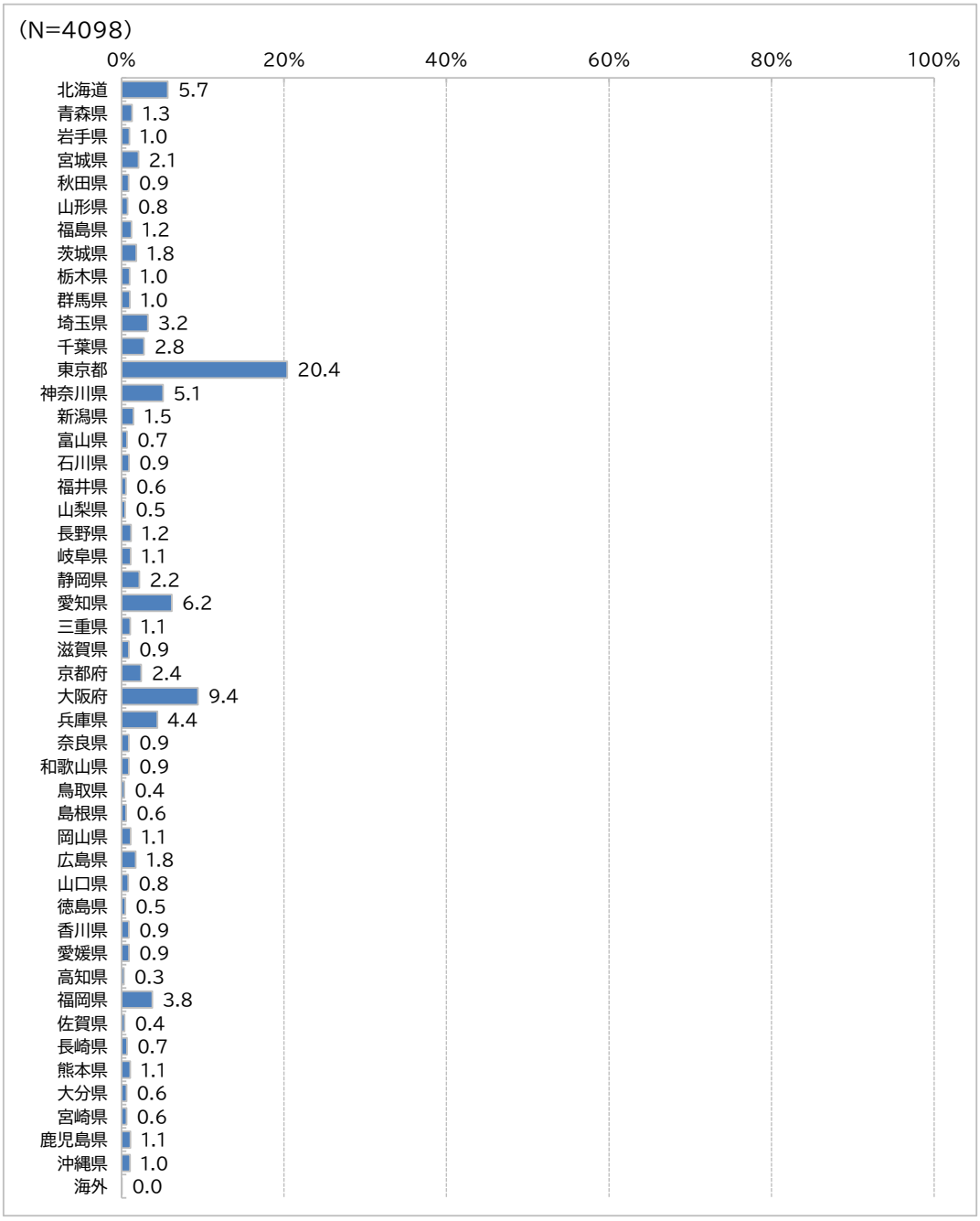

図 2-5 勤務先の事業所 所在地（単一回答）

- 「[Q3]現在のあなたのお勤め先全体の従業者の平均年齢について、当てはまるものを 1 つ選択してください。」と質問した。
- 勤務先の従業員の平均年齢は、40～49 歳との回答が 39.4%、50 歳以上との回答が 29.4%だった。

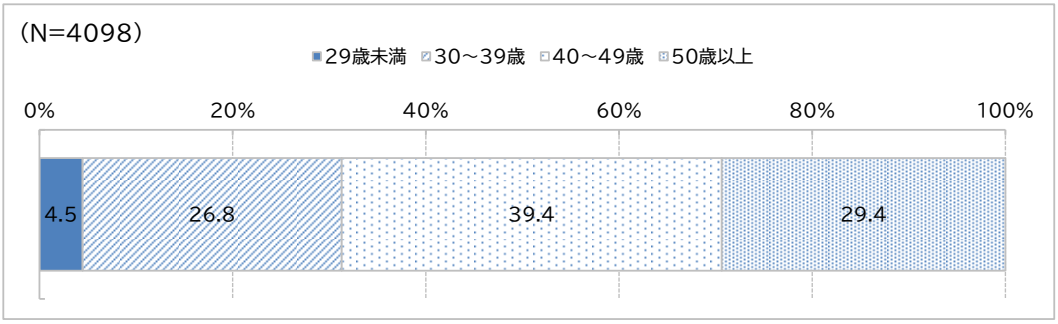

図 2-6 勤務先の従業員平均年齢(単一回答)

- 「[Q4]現在のあなたのお勤め先の従業員の主要な最終学歴について、多いものから 3 つまで選択してください。※極端に割合が少ないものは選択しないでください。※会社全体(グループ会社除く、単体)の状況を踏まえてお答えください。」と質問した。
- 勤務先の従業員の主な最終学歴としては、大学が最も割合が高く 55.0%、高等学校が次いで割合が高く 16.1%、専門学校がその次に割合が高く 15.0%だった。

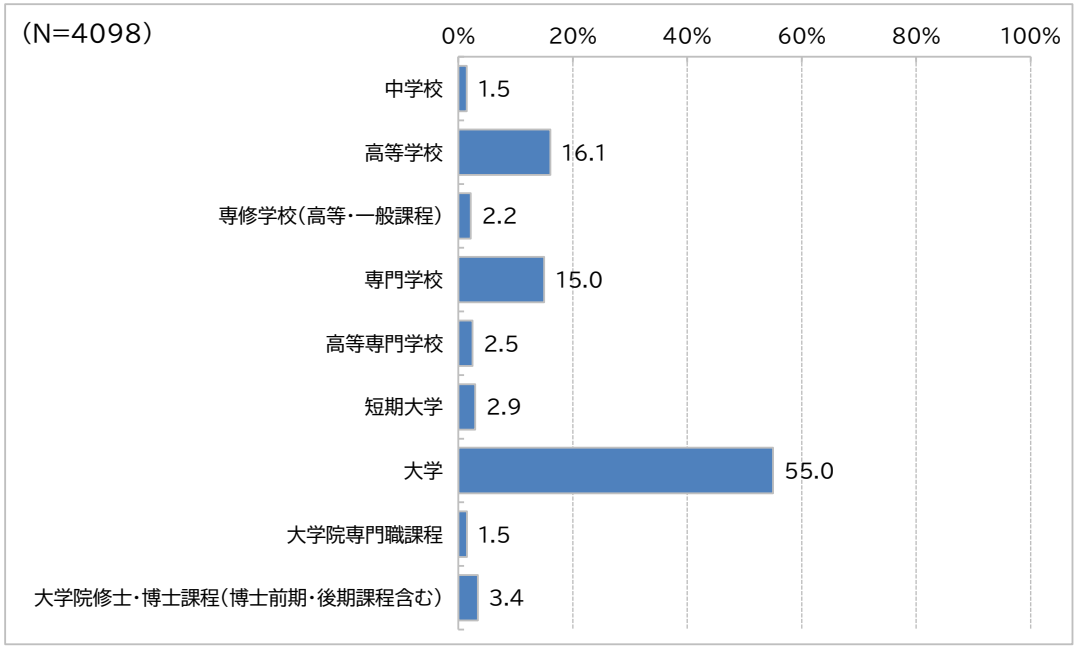

図 2-7 主な最終学歴(多いものから 3 つまで選択)(複数回答)

2.3.3　調査結果の詳細

本報告書では、アンケート調査の単純集計結果とともに、分野別の差を明らかにするという本事業の趣旨に鑑み、職業領域とのクロス集計結果もあわせて記載する。また、企業規模や企業等の所在地とのクロス集計結果についても、特に特徴が見られた結果について記載する。

(1)　全社取組状況

- [Q5]現在のあなたのお勤め先における、デジタル・トランスフォーメーション(以下、DX)推進に向けたビジョンの策定や推進状況について、当てはまるものを 1 つ選択してください。と質問した。
- 「DX ビジョンを策定し推進している」は 21.2%、「DX ビジョンを策定しているが、推進できていない」は 13.7%、「DX ビジョンは策定していないが、策定しようとしている」は 15.9%だった。一方、「DX ビジョンは策定していないし、策定しようとしていない」は 26.2%だった。
- 職業領域別では、「DX ビジョンを策定し推進している」は翻訳業・ガイドや行政機関などで割合が高い一方、理容・美容業、ペット関連(動物看護師、トリマー等)などで割合が低かった。
- 企業規模が大きいほど「DX ビジョンを策定し推進している」の割合が高く、企業規模が小さいほど「DX ビジョンは策定していないし、策定しようとしていない」の割合が高かった。
- 三大都市圏にある企業等は、三大都市圏にない企業等よりも「DX ビジョンを策定し推進している」の割合が高かった。
- 企業規模が大きいほど「DX ビジョンを策定し推進している」の割合が高く、企業規模が小さいほど「DX ビジョンは策定していないし、策定しようとしていない」の割合が高かった。三大都市圏にある企業等は、三大都市圏にない企業等よりも「DX ビジョンを策定し推進している」の割合が高かった。

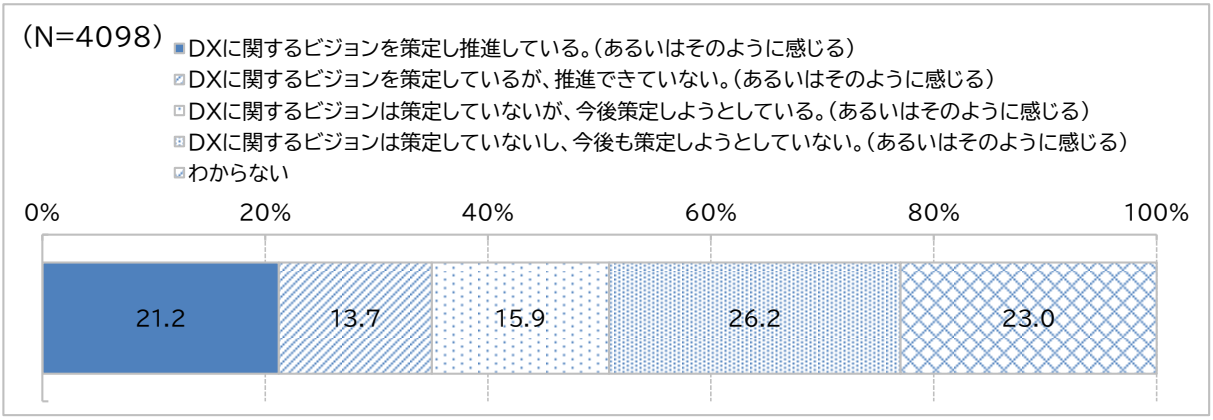

図 2-8　DX 推進に向けたビジョンの策定・進捗状況(単一回答)

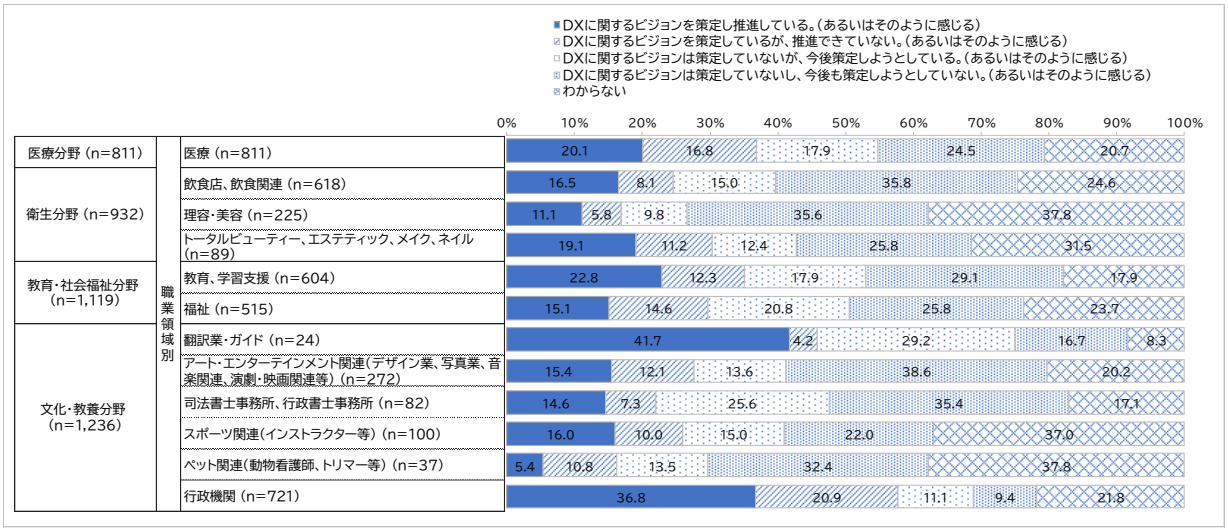

図 2-9 DX 推進に向けたビジョンの策定・進捗状況(職業領域別)(単一回答)

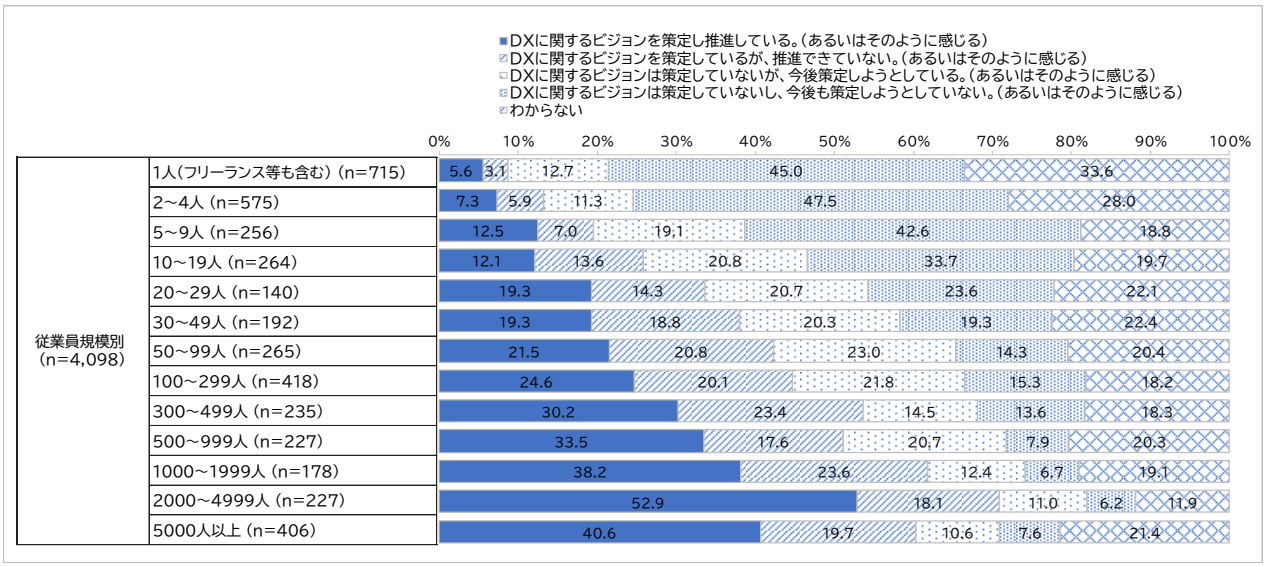

図 2-10 DX 推進に向けたビジョンの策定・進捗状況(従業員規模別)(単一回答)

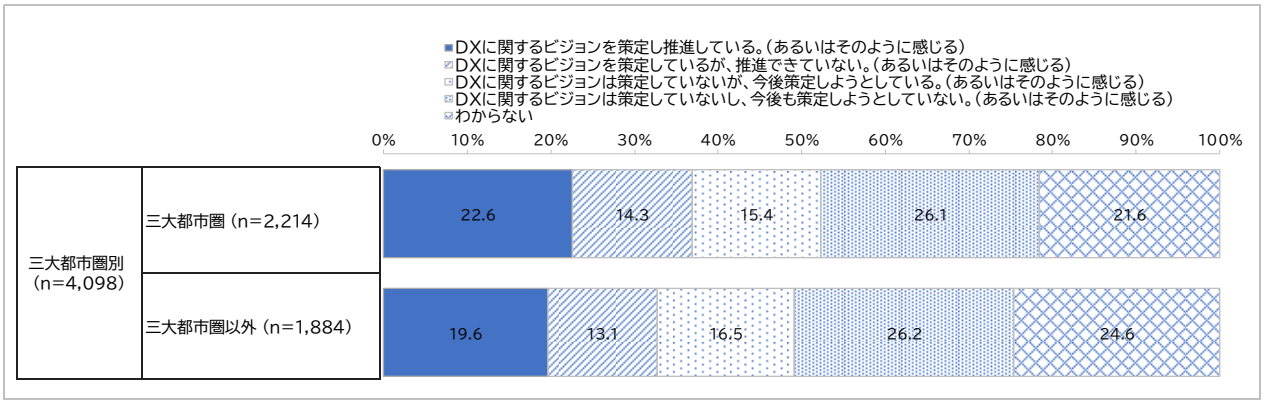

図 2-11 DX 推進に向けたビジョンの策定・進捗状況(企業所在地別)(単一回答)

- 「[Q6]策定されている(またはしようとしている)ビジョンに、下記のような趣旨の記載はありますか。当てはまるものを全て選択してください。」と質問した。
- デジタルを使った事業やビジネスモデルの変革など、高度な内容になるほど DX ビジョンに含めている企業等の割合は低かった。
- 多くの職業領域で、アナログデータのデジタルデータ化を DX ビジョンに含める企業等が最も割合が高かった。ペット関連(動物看護師、トリマー等)、理容・美容、行政機関では、業務・製造プロセスのデジタル化の割合が高かった。

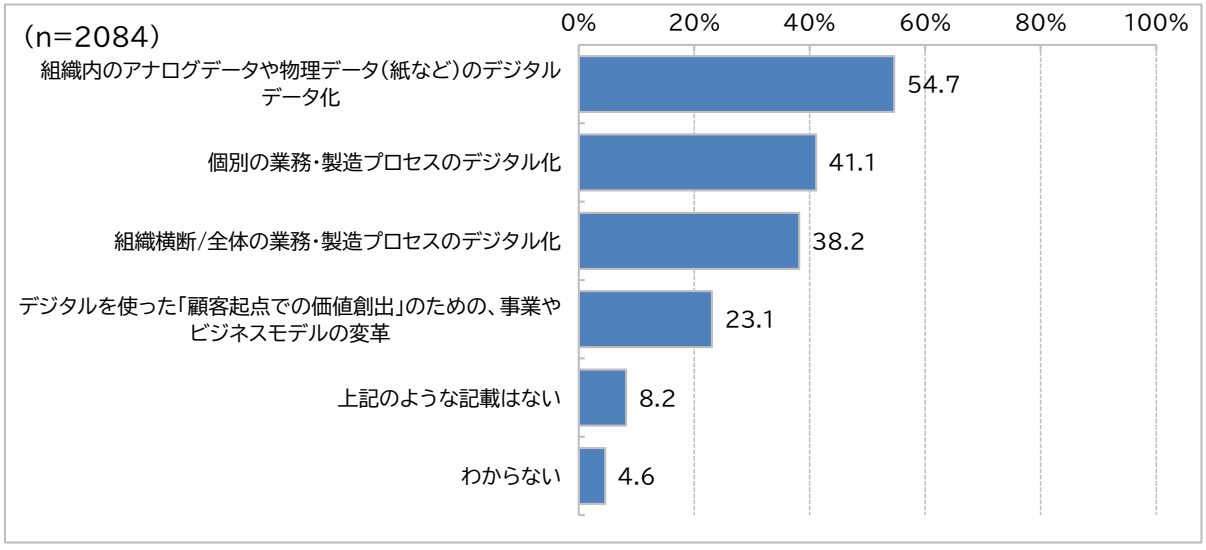

図 2-12 策定中の DX ビジョンの内容(複数回答)

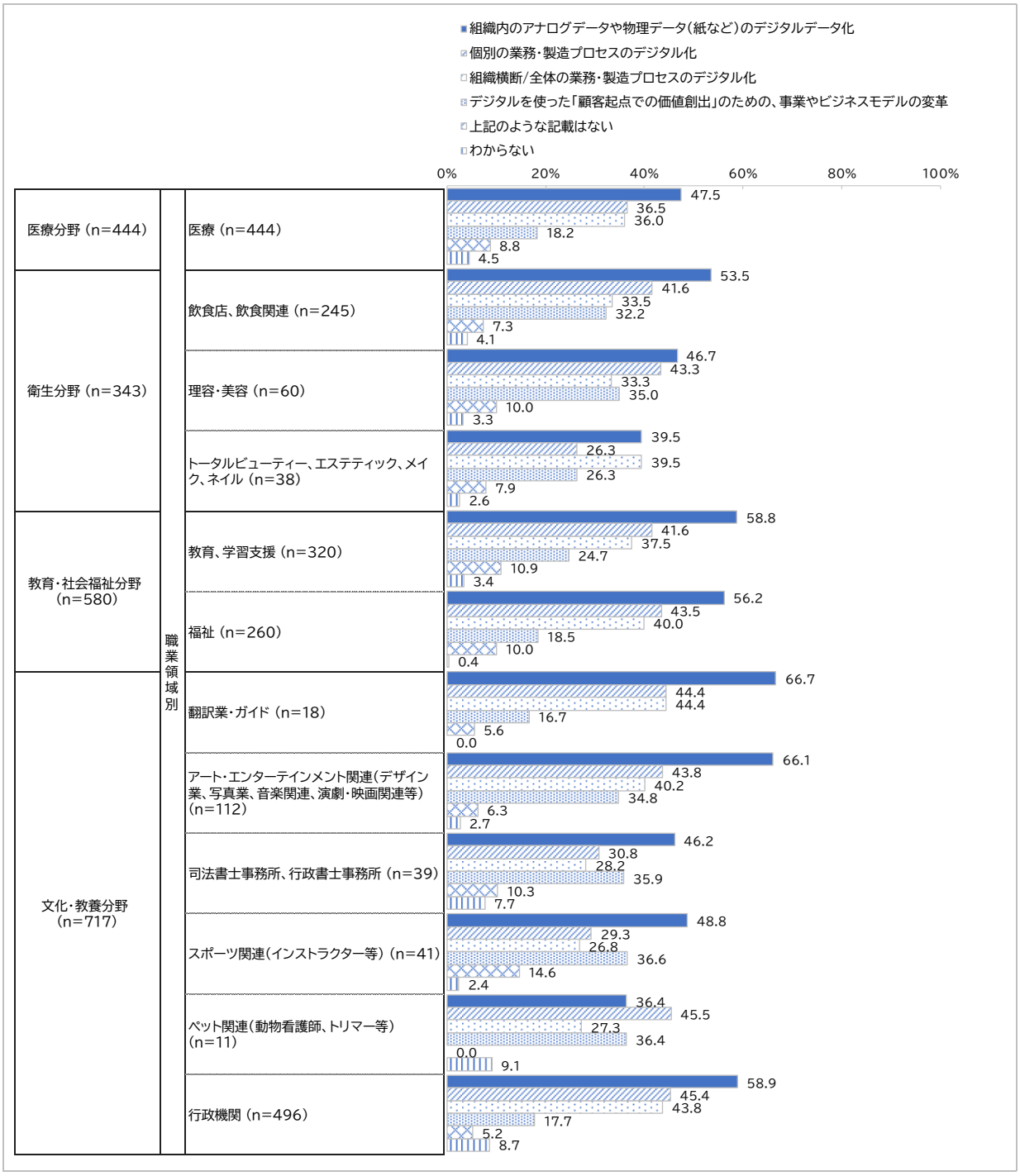

図 2-13 策定中の DX ビジョンの内容(職業領域別)(複数回答)

- 「[Q7]現在のあなたのお勤め先における、DX 推進の段階について、もっともあてはまるものを一つ選択してください。」と質問した。
- DX 推進の段階については、「未着手」が 60.6%で最も多かった。うち 27.1%は経営者に関心があるが、具体的な取組までは至っていないとの回答であった。次いで「一部で散発的実施」が 18.1%、「一部での戦略的実施」が 7.5%となっている。
- 職業領域別にみると、「飲食店、飲食関連(栄養士、調理師、ホール)」「理容・美容」「ペット関連(動物看護師、トリマー等)」において「未着手」の割合が大きい。
- 企業規模が小さいほど「未着手」の割合が高く、企業規模が大きいほど「全社戦略に基づく部門横断的推進(全社戦略に基づく部門横断的推進)」の割合が高かった。
- 三大都市圏にある企業等の方が、三大都市圏にない企業よりも「一部での発散的実施(全社戦略が明確でない中、部門単位での試行・実施にとどまっている)」の割合が高かった。

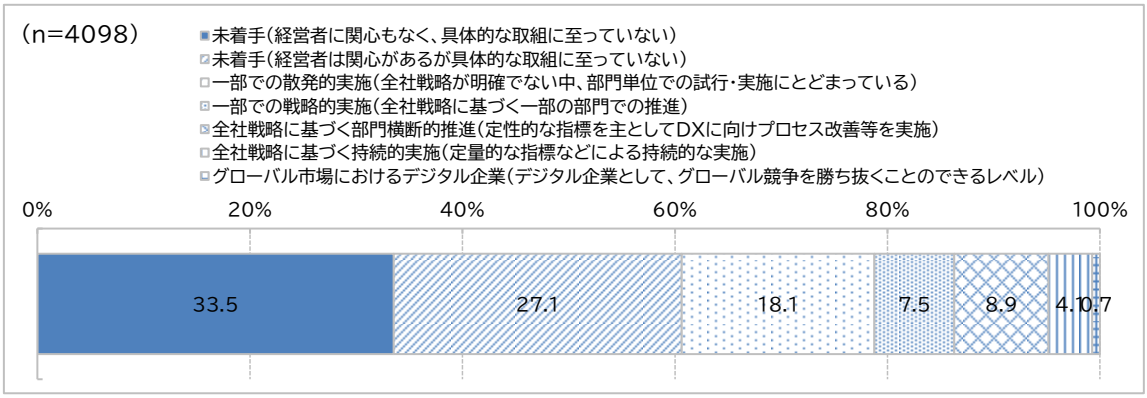

図 2-14 DX 推進段階(単一回答)

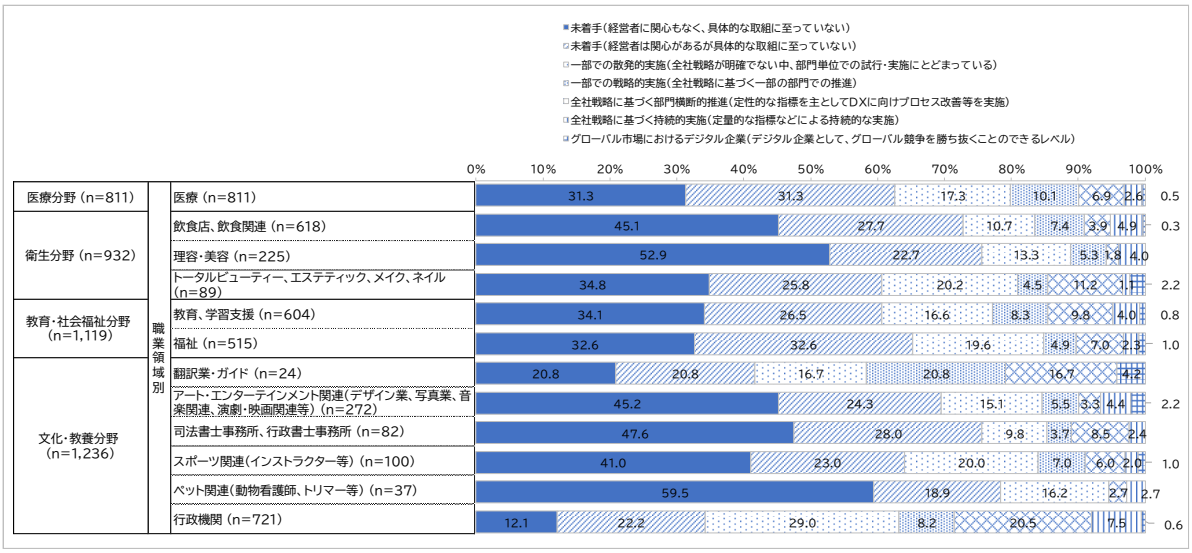

図 2-15 DX 推進段階(職業領域別)(複数回答)

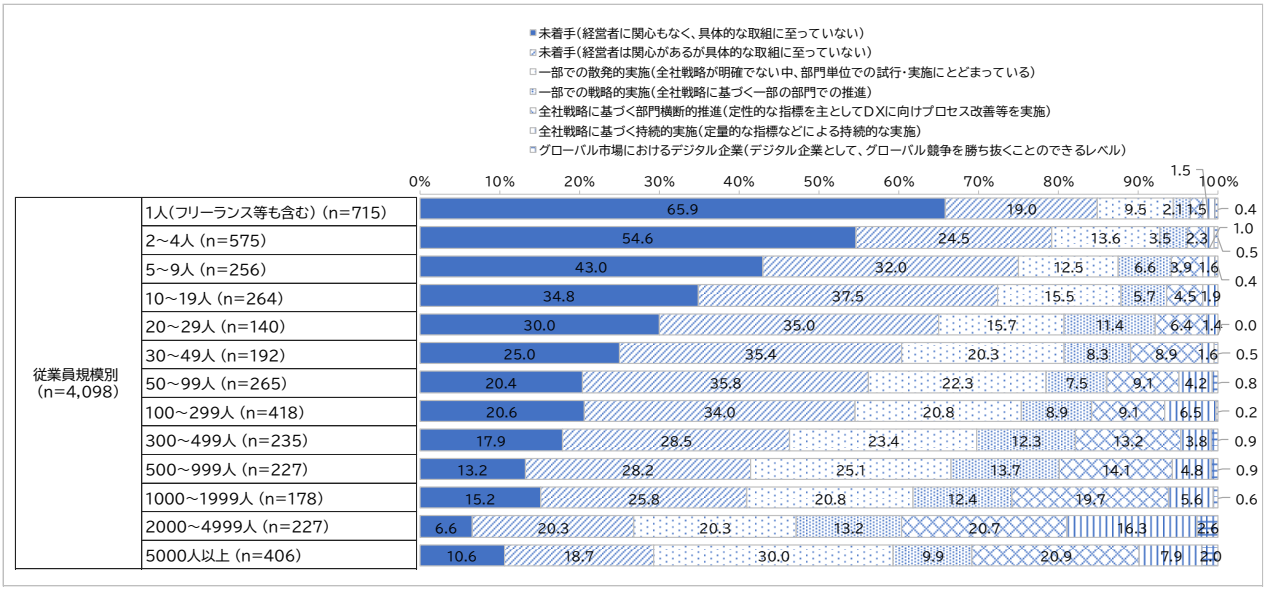

図 2-16 DX 推進段階(従業員規模別)(複数回答)

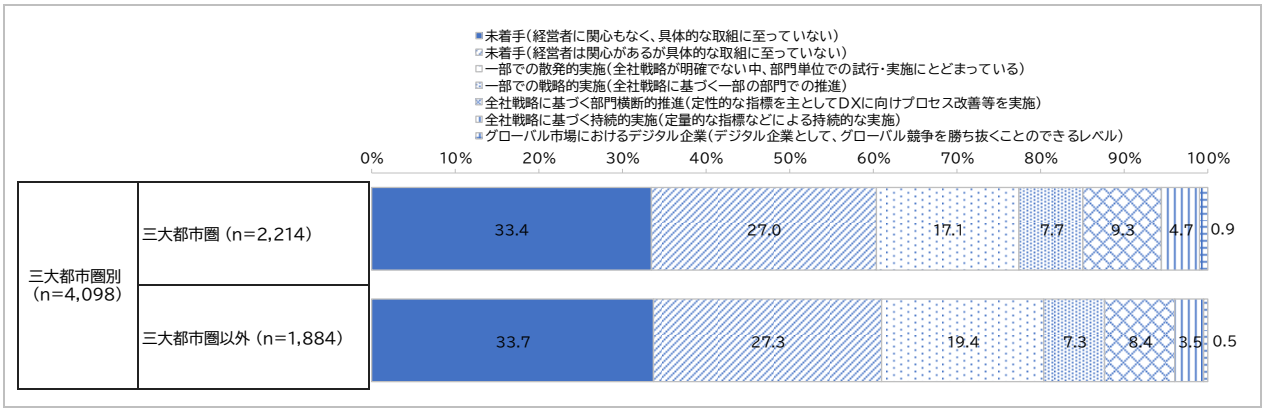

図 2-17 DX 推進段階(企業の所在地別)(複数回答)

- 「[Q8]現在のあなたのお勤め先において、DX 推進に未着手である場合、その理由に該当するものを全て選択してください。」と質問した。
- 未着手の理由について「市場・顧客ニーズを踏まえ、自社事業においてDX推進が不要」との回答が33.8%で最も多かった。次いで「DXを推進する人材不足」「予算や投資資金の制約がある」との回答が多かった。
- 職業領域別にみると、どの職業領域においても「市場・顧客ニーズを踏まえ、自社事業においてDX 推進が不要」との回答が多くなっていた。行政機関においては、「DX を推進する人材が不足している」「予算や投資資金の制約」のため、との回答が多くなっていた。
- 従業員規模別では、従業員人数が少ないほど「市場・顧客ニーズを踏まえ、自社事業においてDX推進が不要」との回答が多くなっていた。従業員数が100人以上から、「DXを推進する人材が不足している」「予算や投資資金の制約」のため、との回答が多くなっていた。

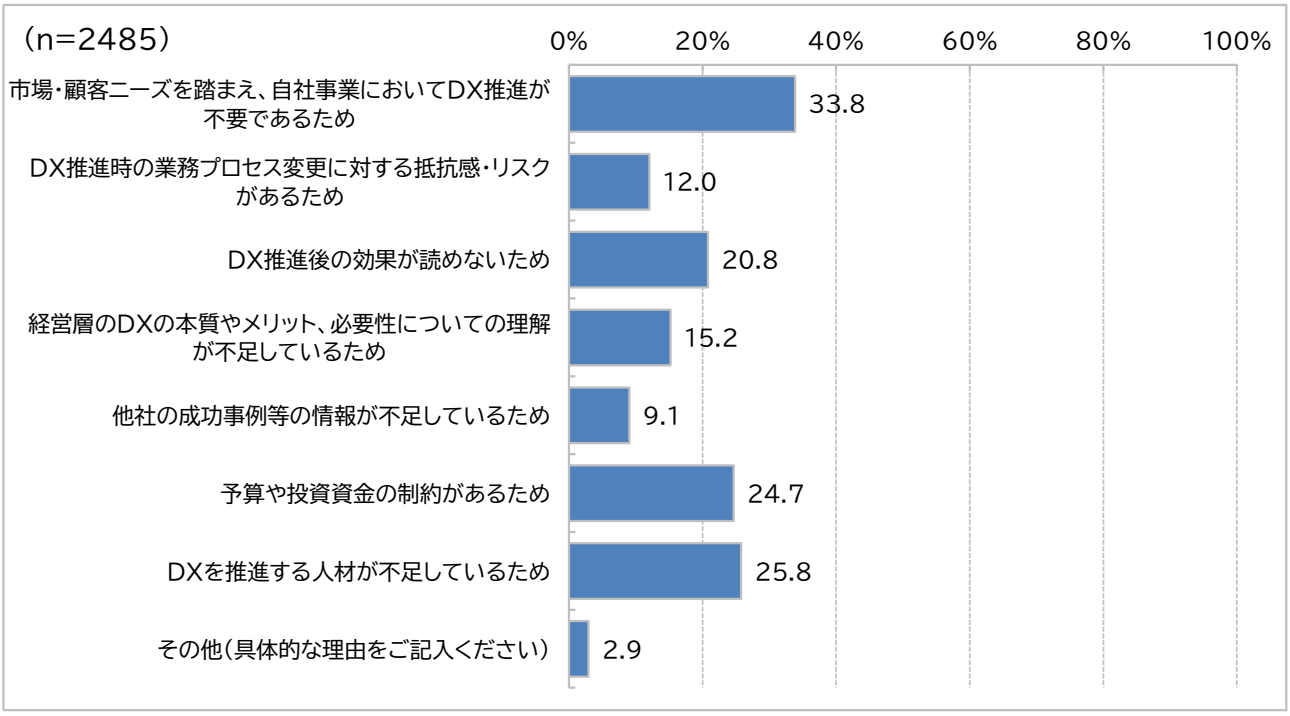

図 2-18 DX推進に未着手である理由(単一回答)

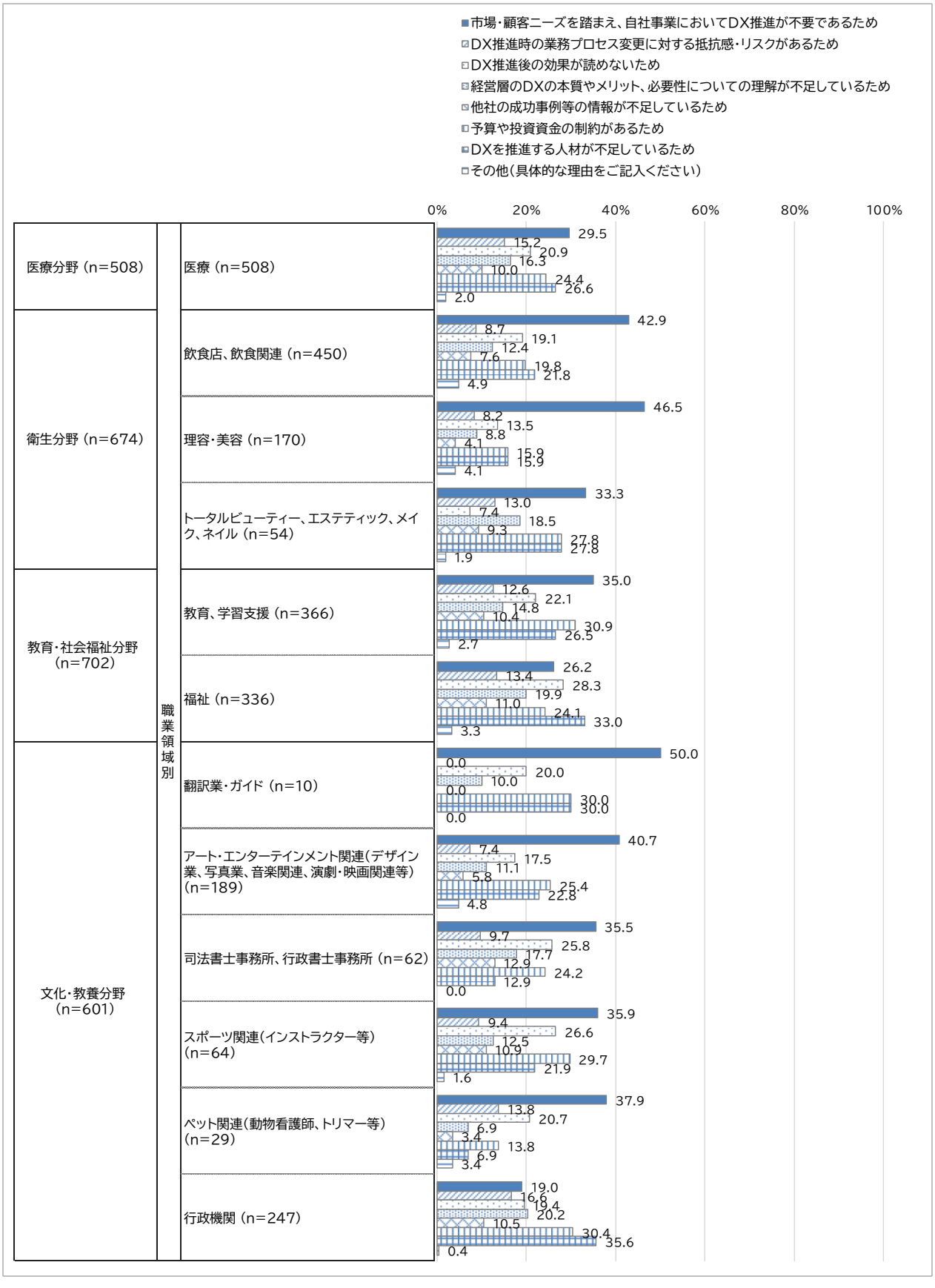

図 2-19 DX 推進に未着手である理由（職業領域別）

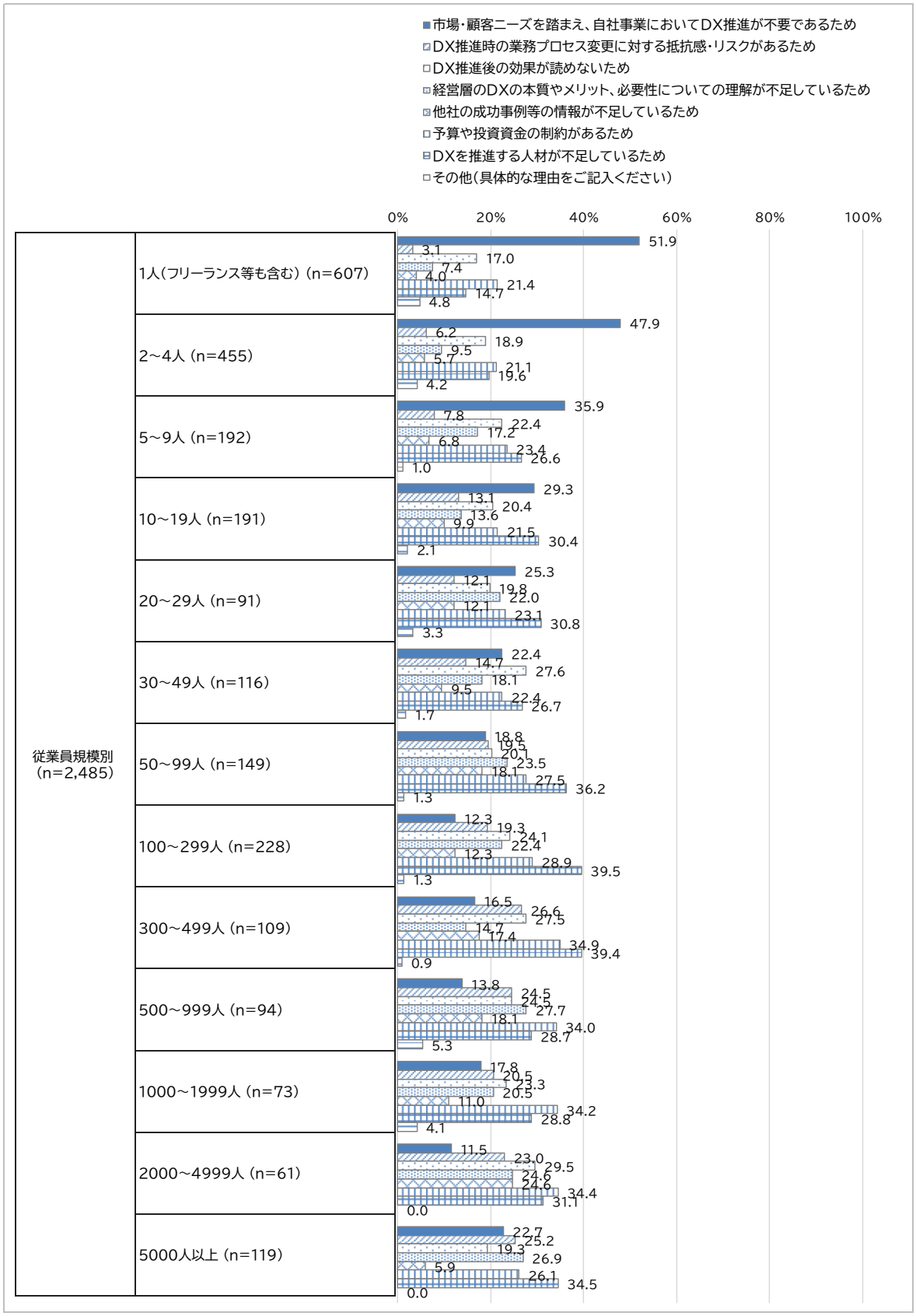

図 2-20 在籍している DX 人材の種類と量（単一回答）DX 推進に未着手である理由（従業員規模別）

（2） DX 人材、DX スキルの保有状況

1） DX 人材の在籍状況

- 「[Q9]現在のあなたのお勤め先で、下記の DX に関わる人材はどのぐらい在籍していますか。当てはまるものをそれぞれ 1 つ選択してください。※会社全体（グループ会社除く、単体）の状況を踏まえてお答えください。」と質問した。
- いずれの DX 人材についても、約 2 割～3 割の回答者からは、自身の在籍する企業等に「在籍している」との回答があった。
- 「デジタルツールの意義を理解し活用できる人材」が在籍するという回答の割合が最も高く、「機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材」や「DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材」が在籍するといった回答の割合は比較的割合が低かった。
- 「医療」、「トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル」及び「行政機関」は、多くの DX 人材で、当該 DX 人材が在籍しているといった回答の割合が他の職業領域に比べ高かった。

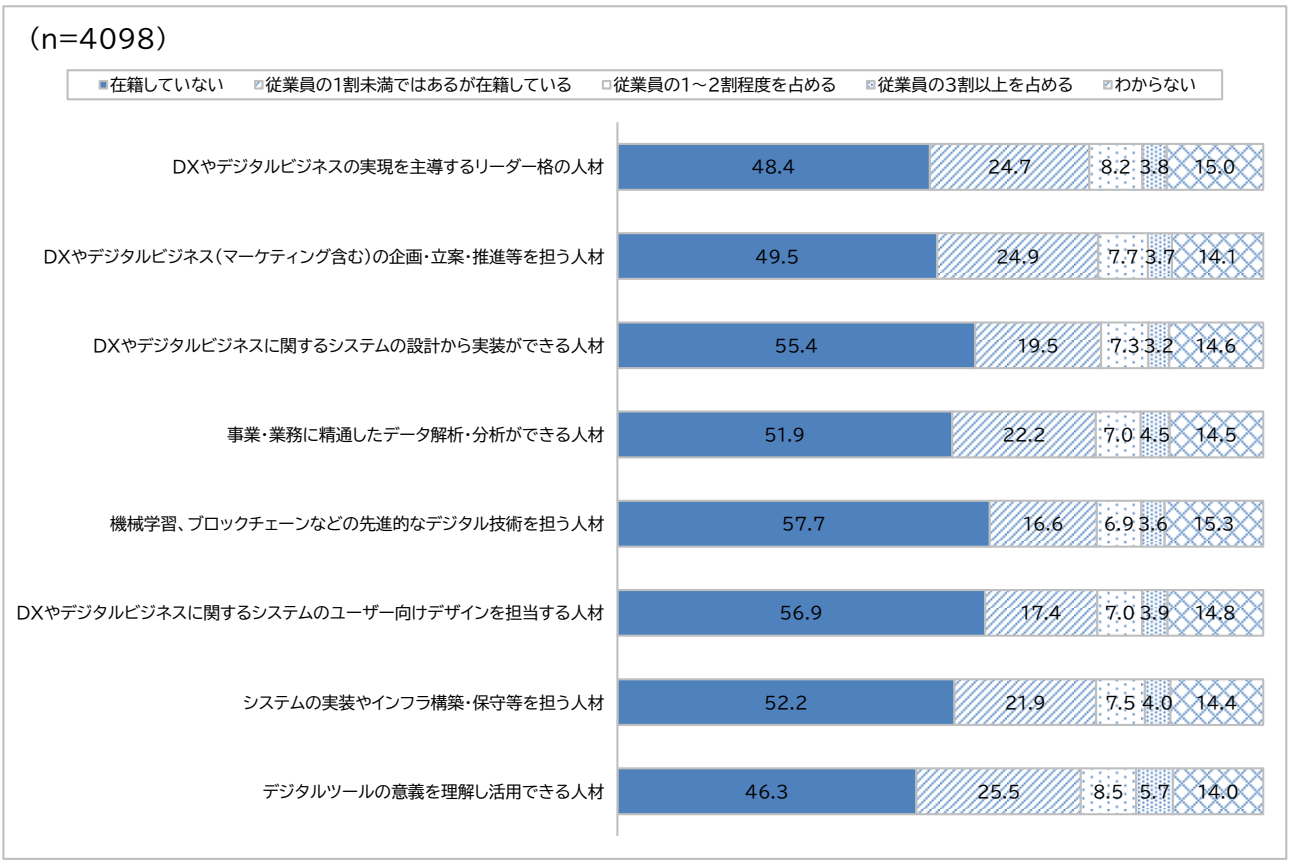

図 2-21 在籍している DX 人材の種類と量（単一回答）

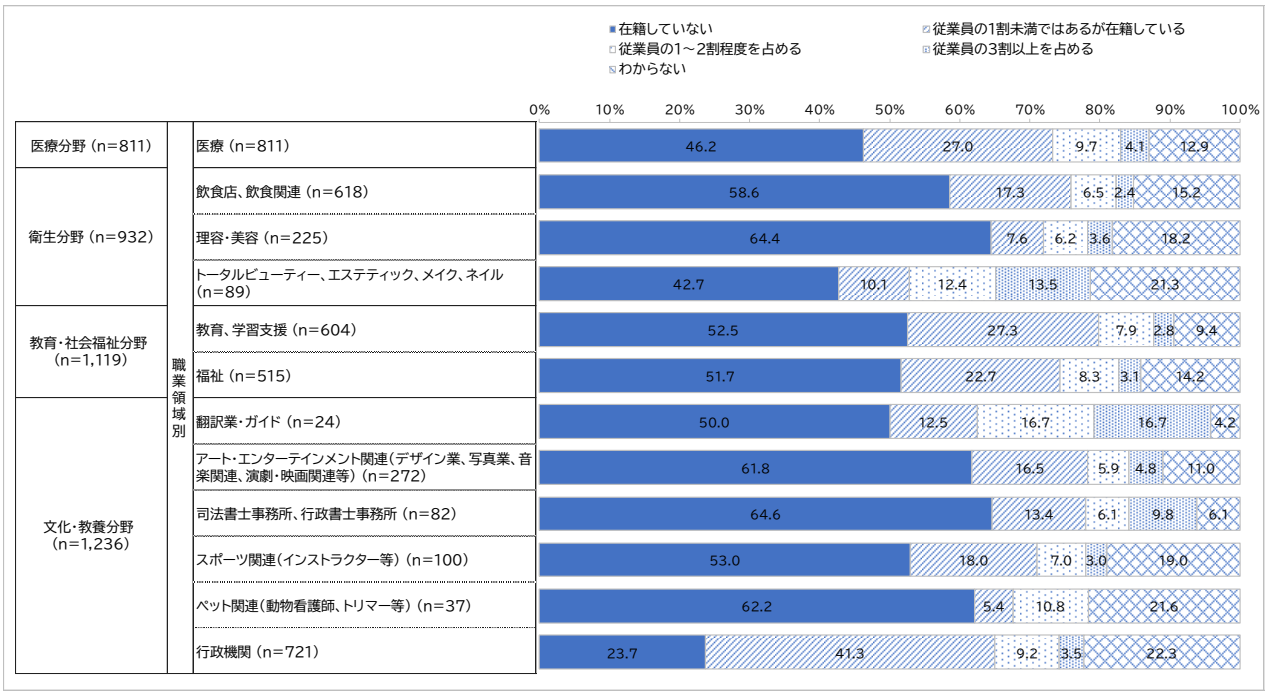

図 2-22【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】
在籍している DX 人材の種類と量（職業領域別）（単一回答）

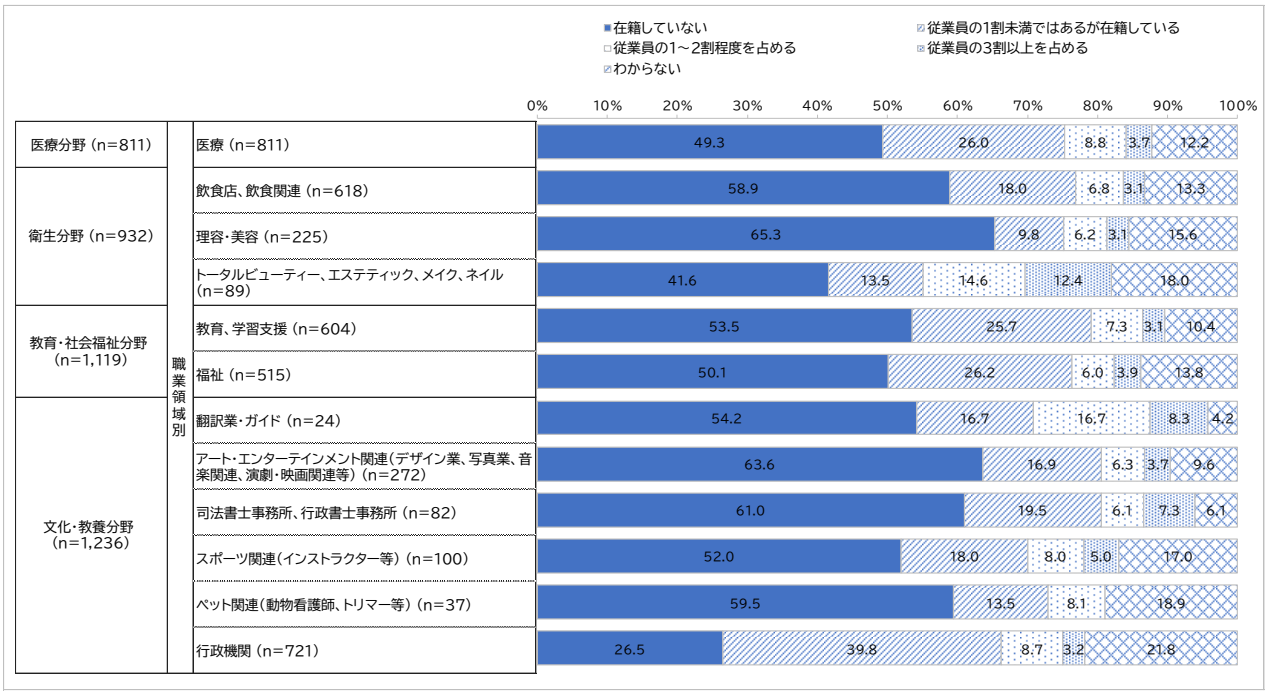

図 2-23【DX やデジタルビジネス（マーケティング含む）の企画・立案・推進等を担う人材】
在籍している DX 人材の種類と量（職業領域別）（単一回答）

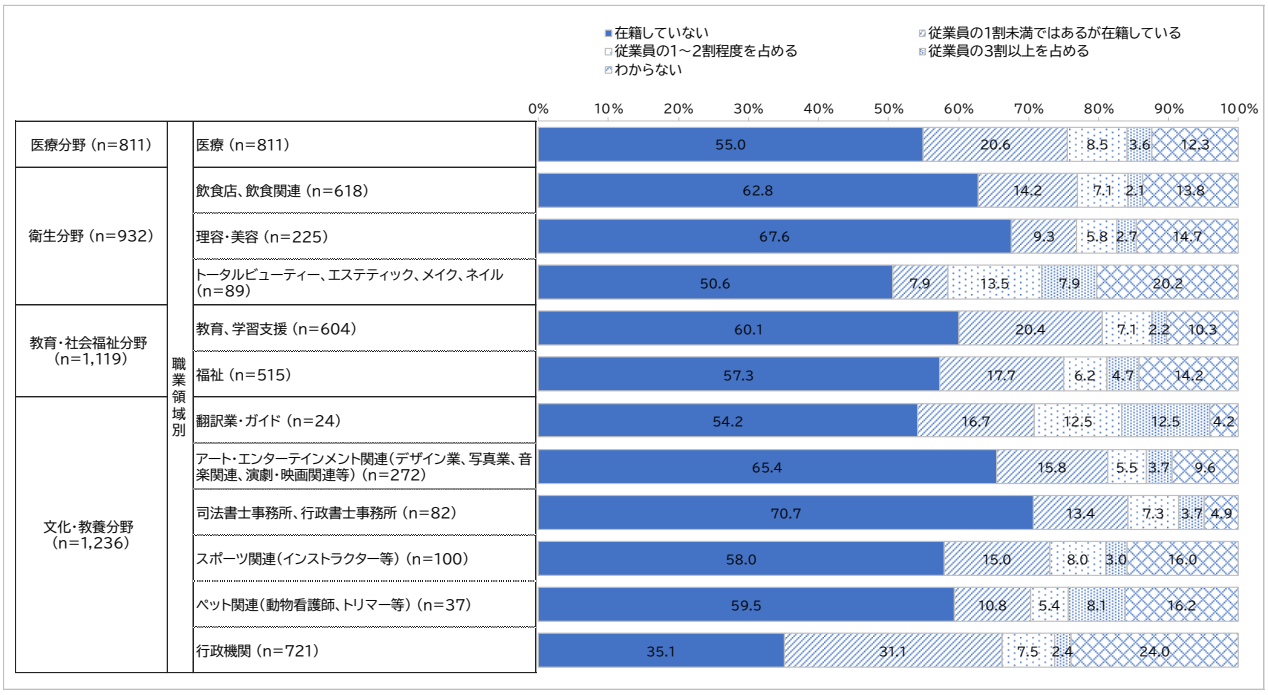

図 2-24 【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】
在籍している DX 人材の種類と量（職業領域別）（単一回答）

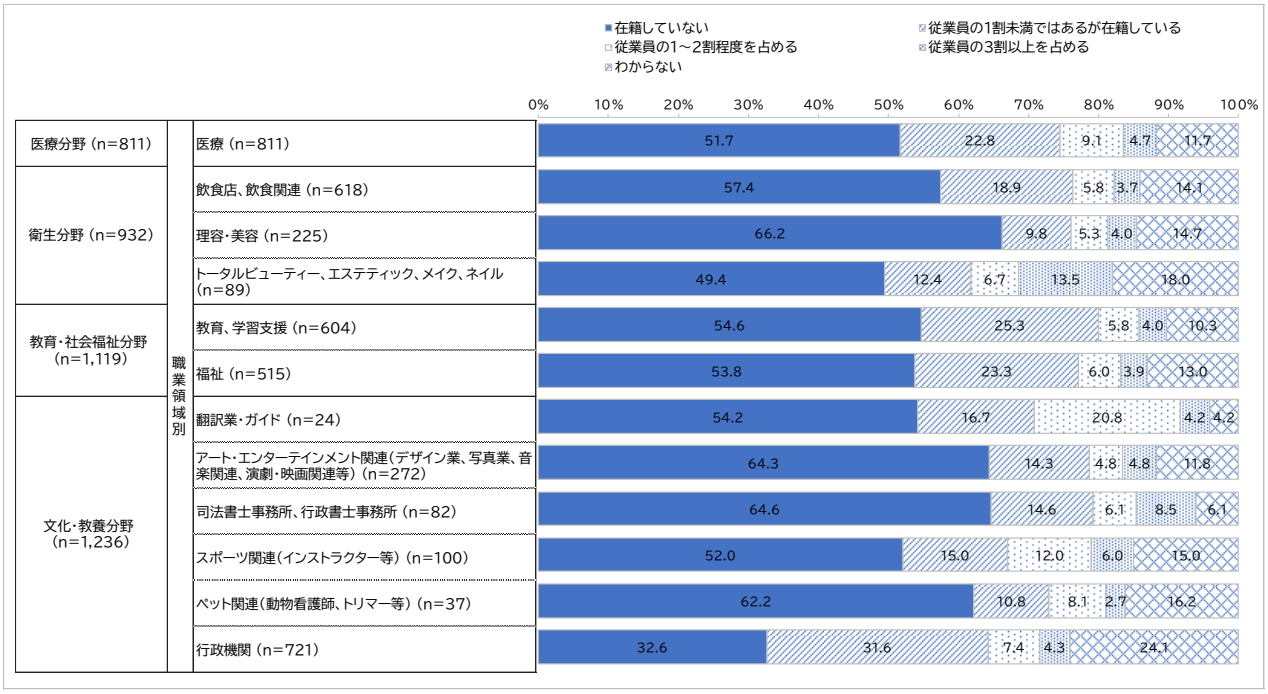

図 2-25 【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】
在籍している DX 人材の種類と量（職業領域別）（単一回答）

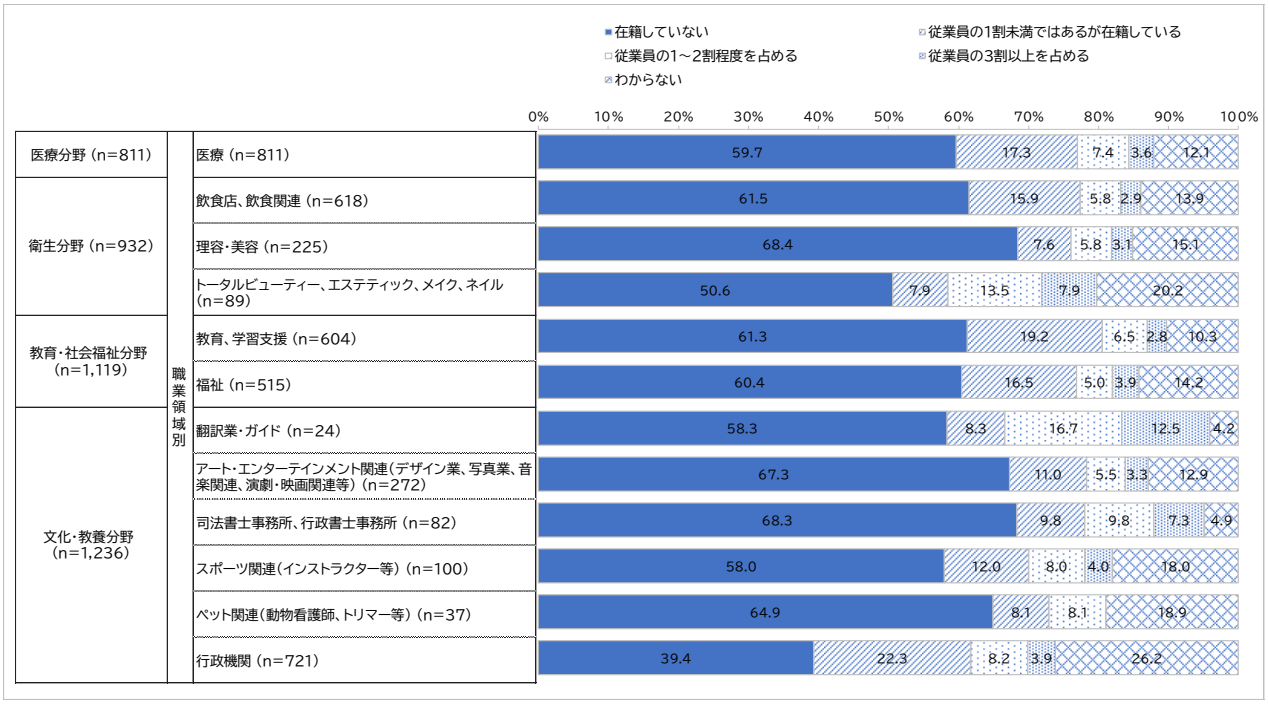

図 2-26 【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】
在籍している DX 人材の種類と量（職業領域別）（単一回答）

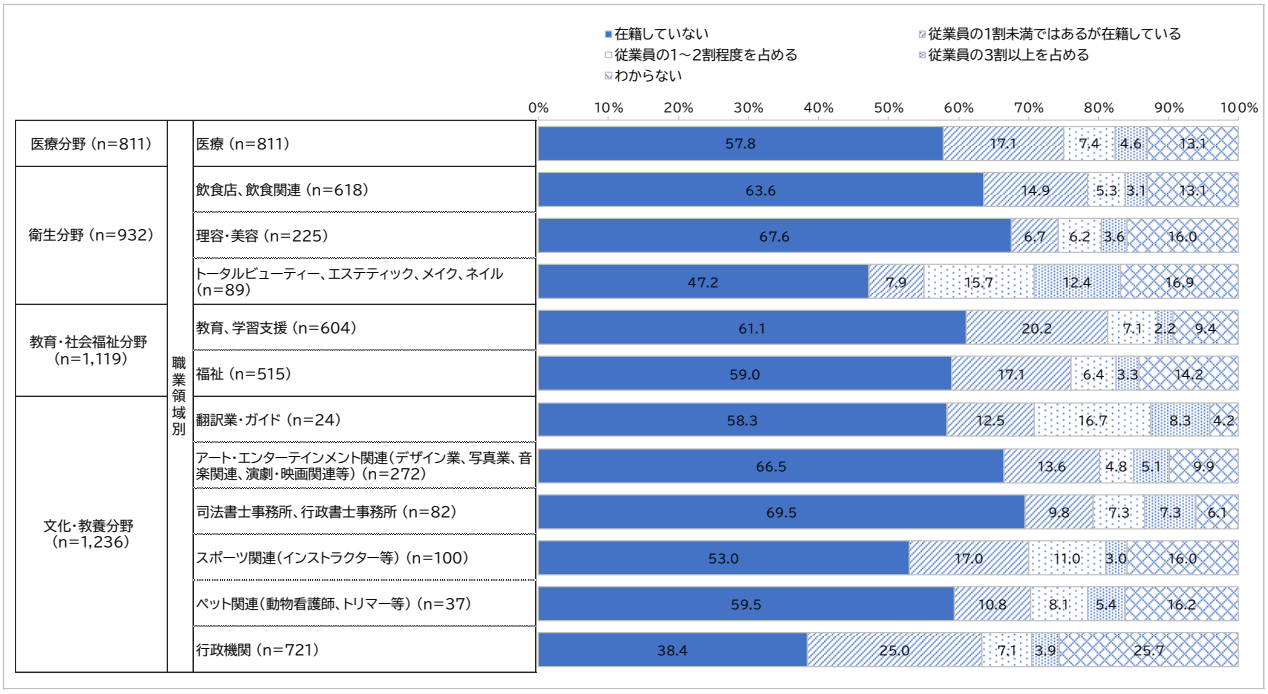

図 2-27 【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】
在籍している DX 人材の種類と量（職業領域別）（単一回答）

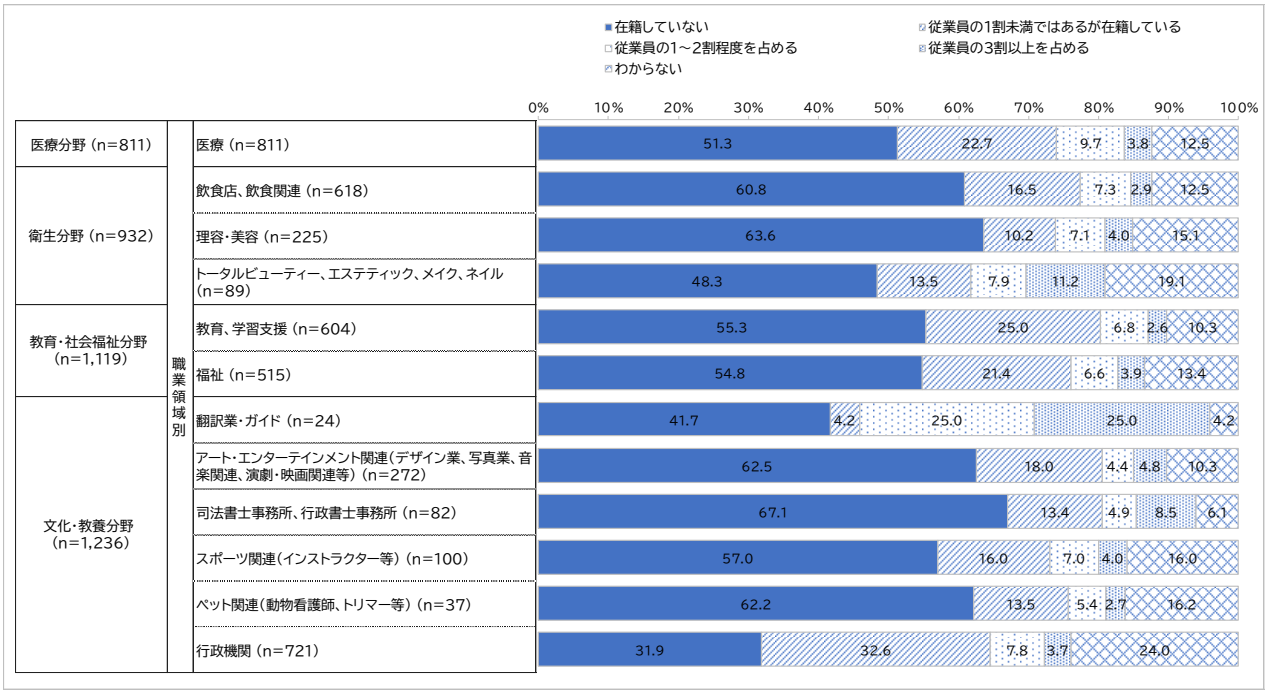

図 2-28【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】
在籍している DX 人材の種類と量（職業領域別）（単一回答）

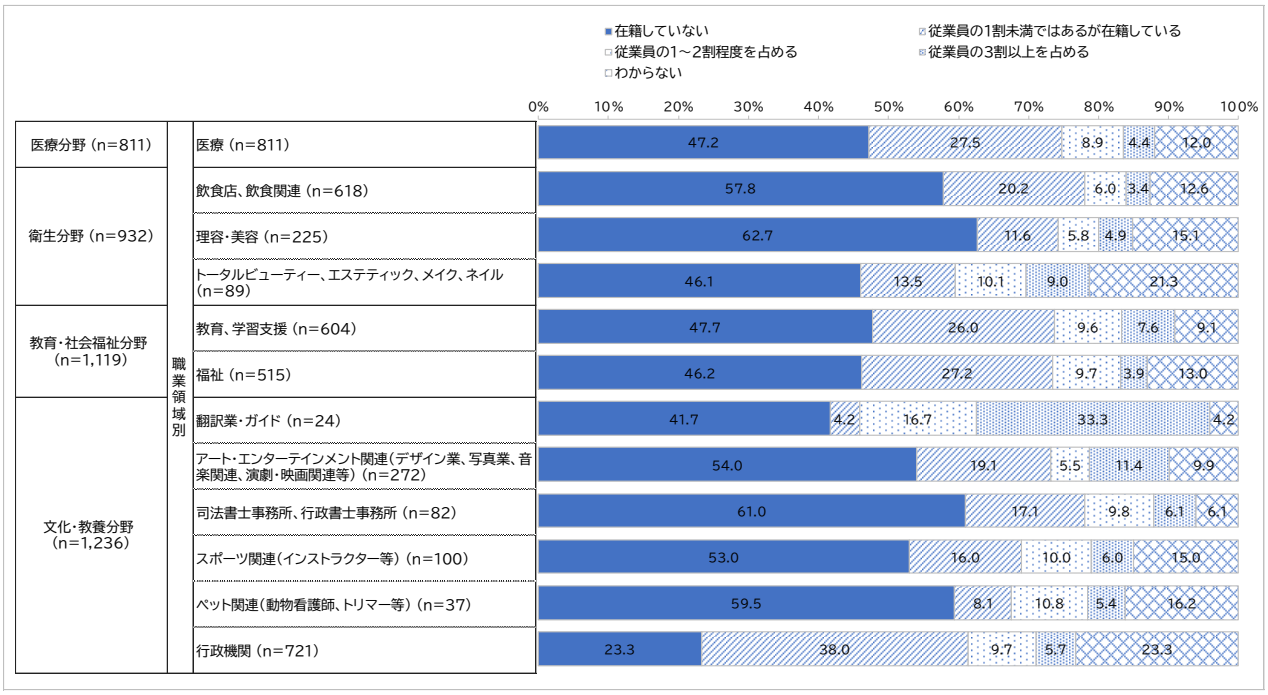

図 2-29【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】
就業先の DX 人材の在籍状況（職業領域別）（単一回答）

2） 現在の DX 人材の需要

- ［Q10］現在のあなたのお勤め先で、下記の DX に関わる人材は現在どのぐらい不足していますか。当てはまるものをそれぞれ 1 つ選択してください。※会社全体（グループ会社除く、単体）の状況を踏まえてお答えください。
- いずれの DX 人材についても、約 4 割の回答者から「不足している」との回答があった。一方、「わからない」との回答が約 1 割、「自社には必要ない」との回答が約 3 割あった。
- 職業領域ごとにみると、「医療」「福祉」「行政機関」において、いずれの DX 人材についても「不足している」と回答している割合が大きかった。

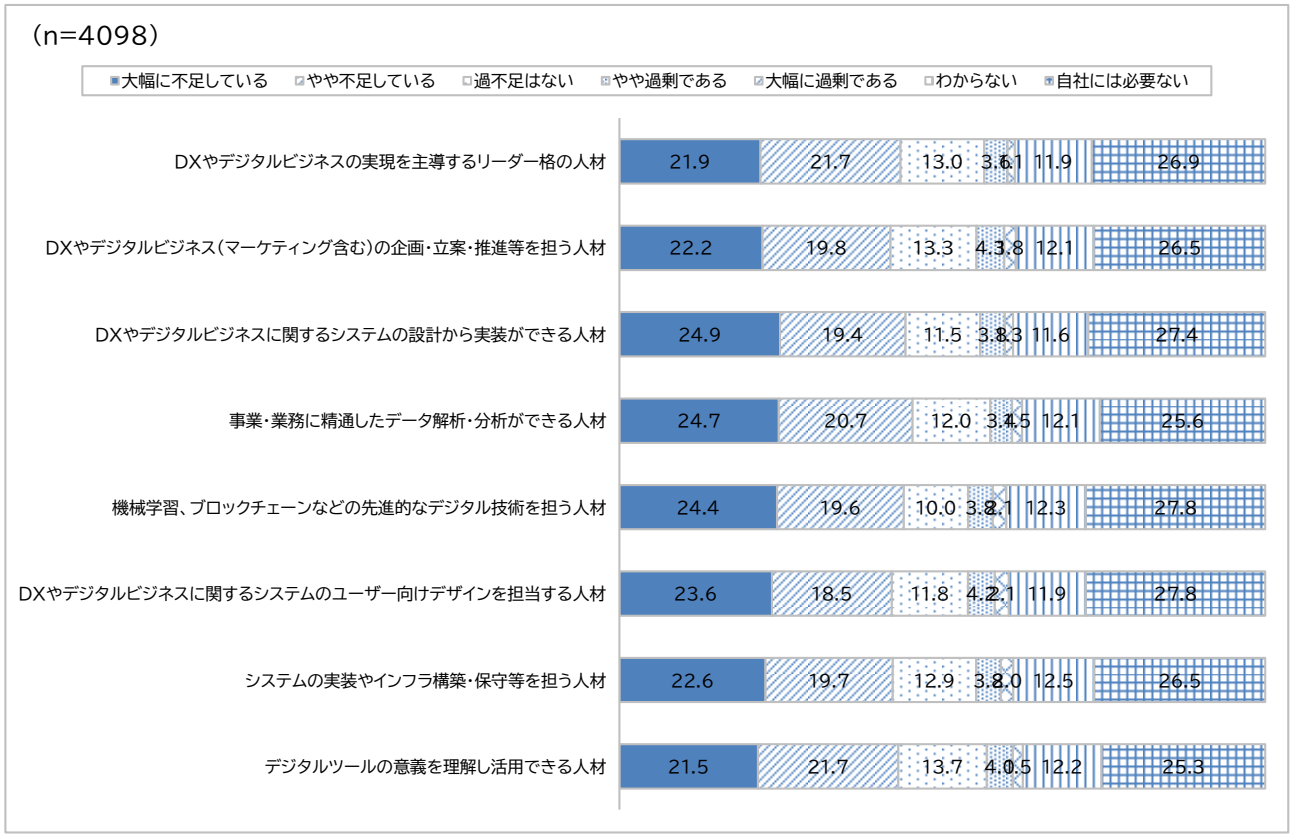

図 2-30 現在必要とする DX 人材の種類と量（単一回答）

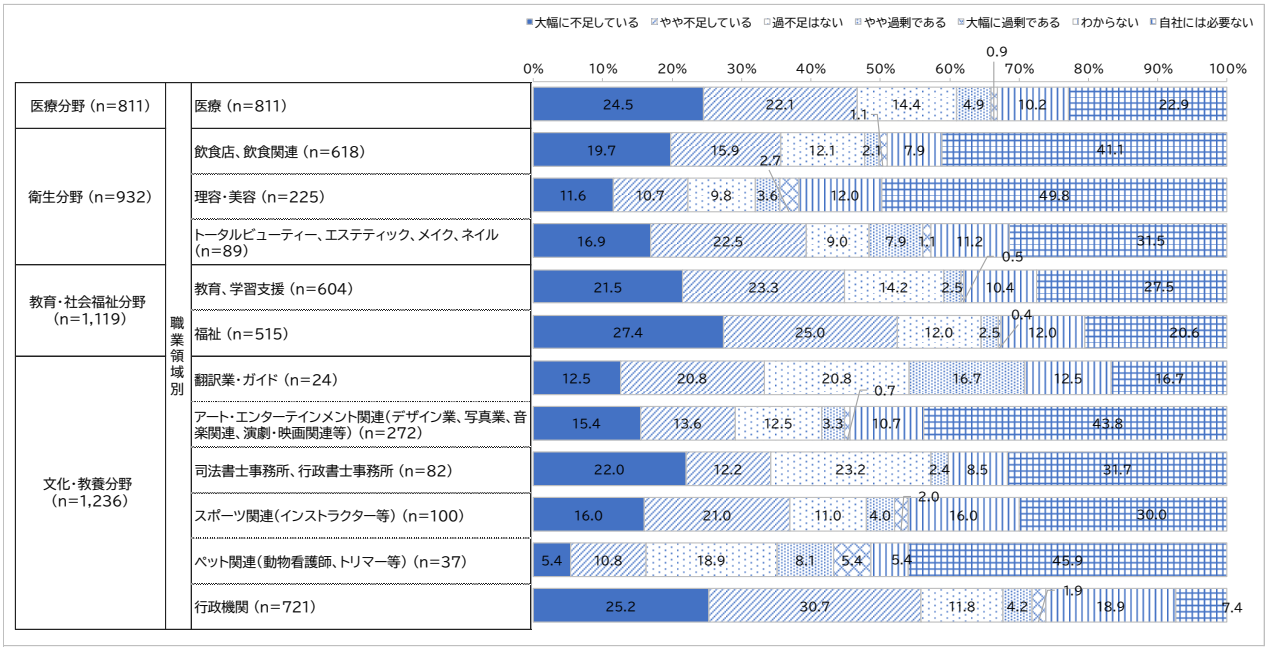

図 2-31 現在必要とする DX 人材の種類と量（職業領域別）
【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】

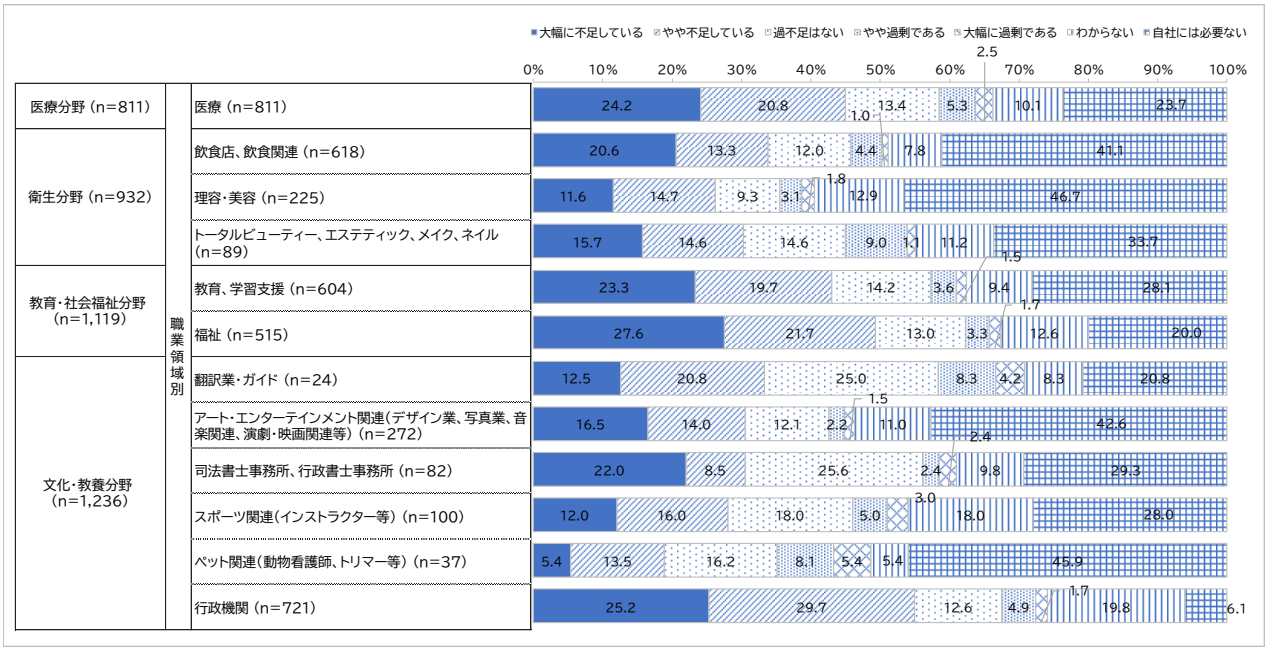

図 2-32 現在必要とする DX 人材の種類と量（職業領域別）
【DX やデジタルビジネス（マーケティング含む）の企画・立案・推進等を担う人材】

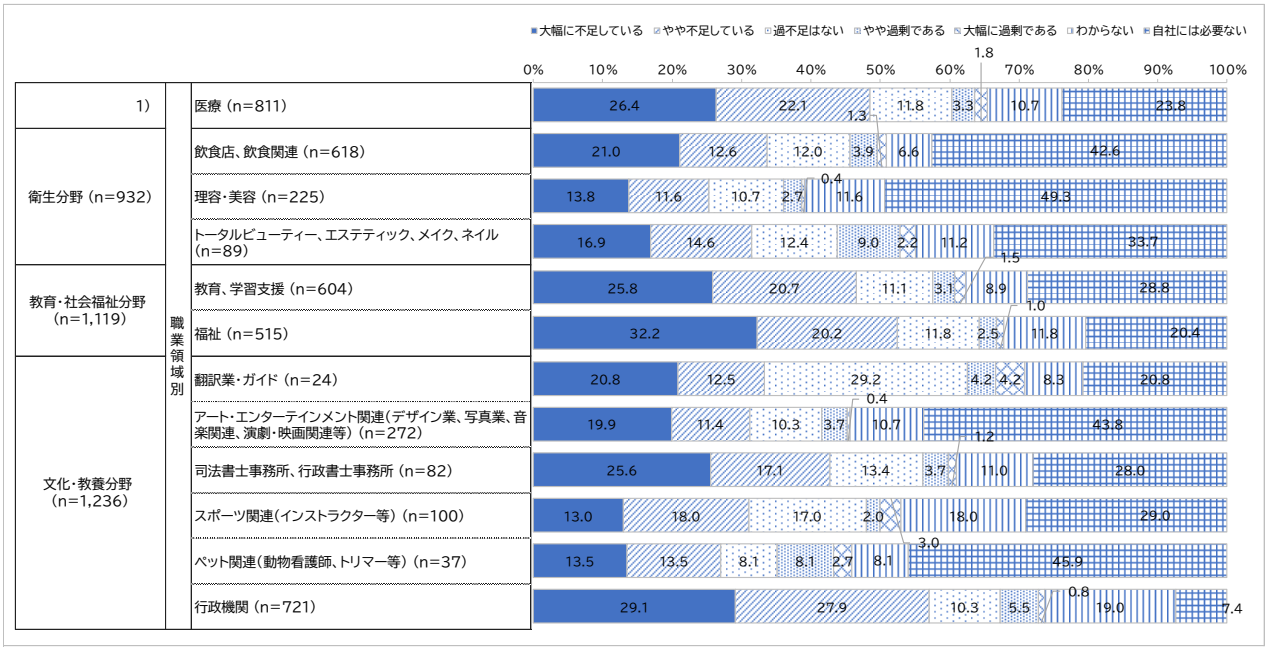

図 2-33 現在必要とする DX 人材の種類と量（職業領域別）
【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】

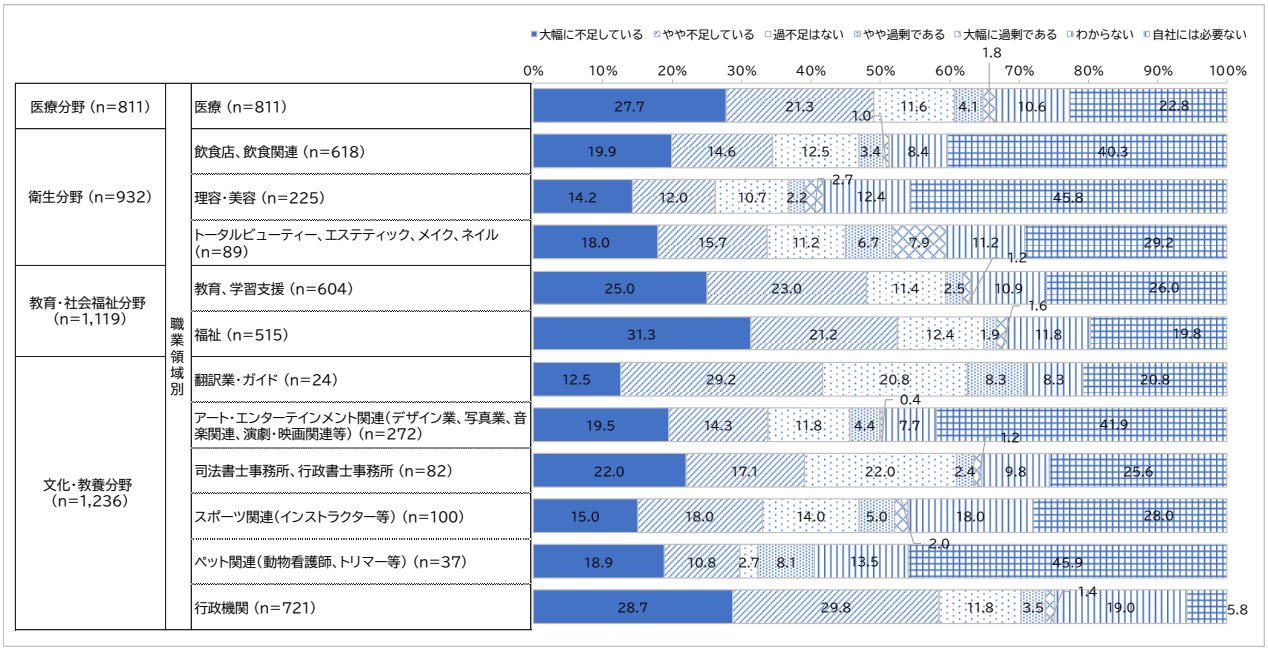

図 2-34 現在必要とする DX 人材の種類と量（職業領域別）
【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】

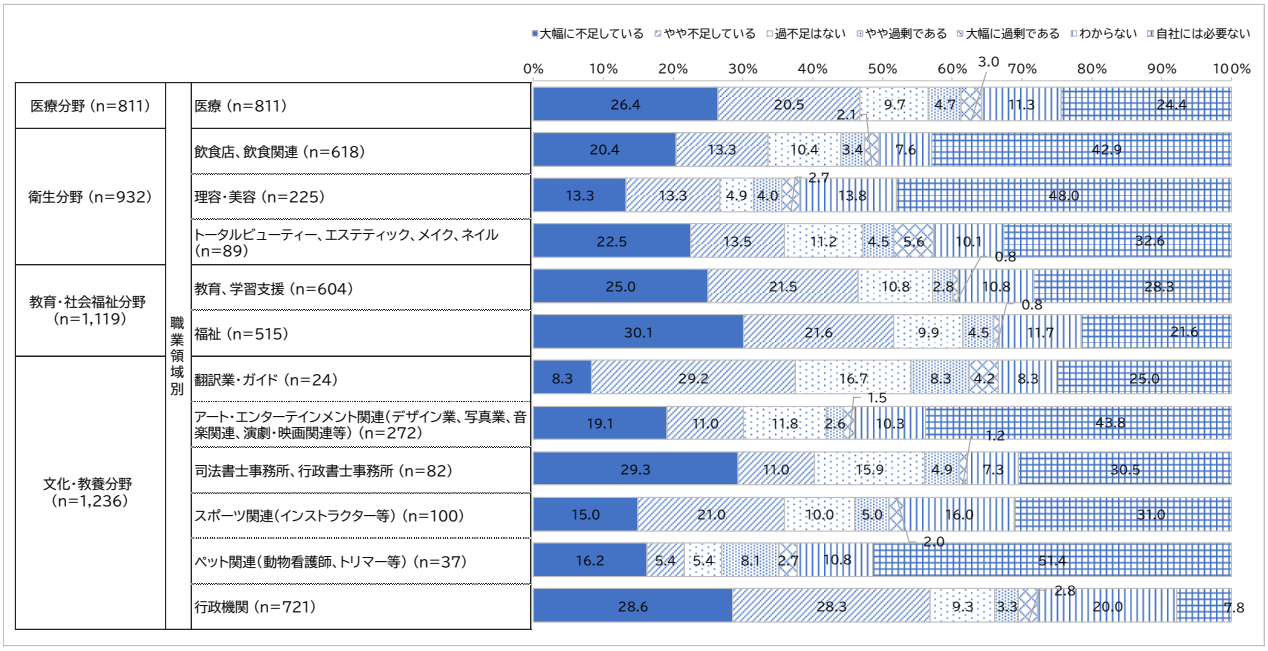

図 2-35 現在必要とする DX 人材の種類と量（職業領域別）
【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】

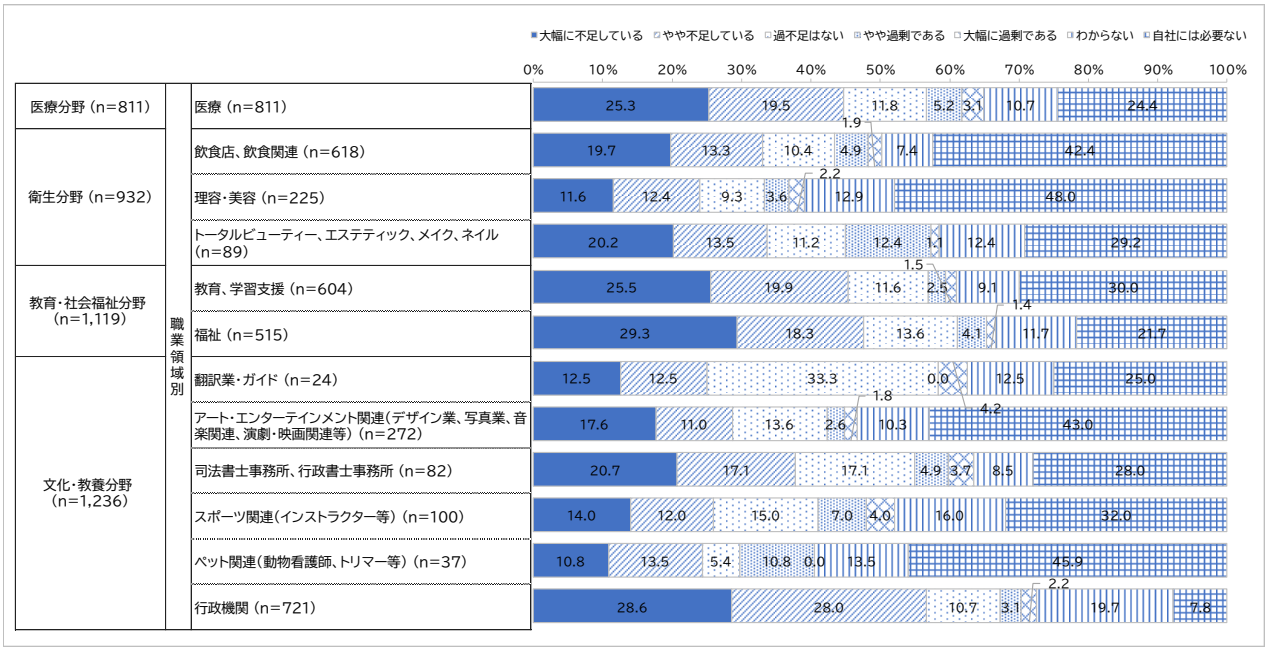

図 2-36 現在必要とする DX 人材の種類と量（職業領域別）
【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】

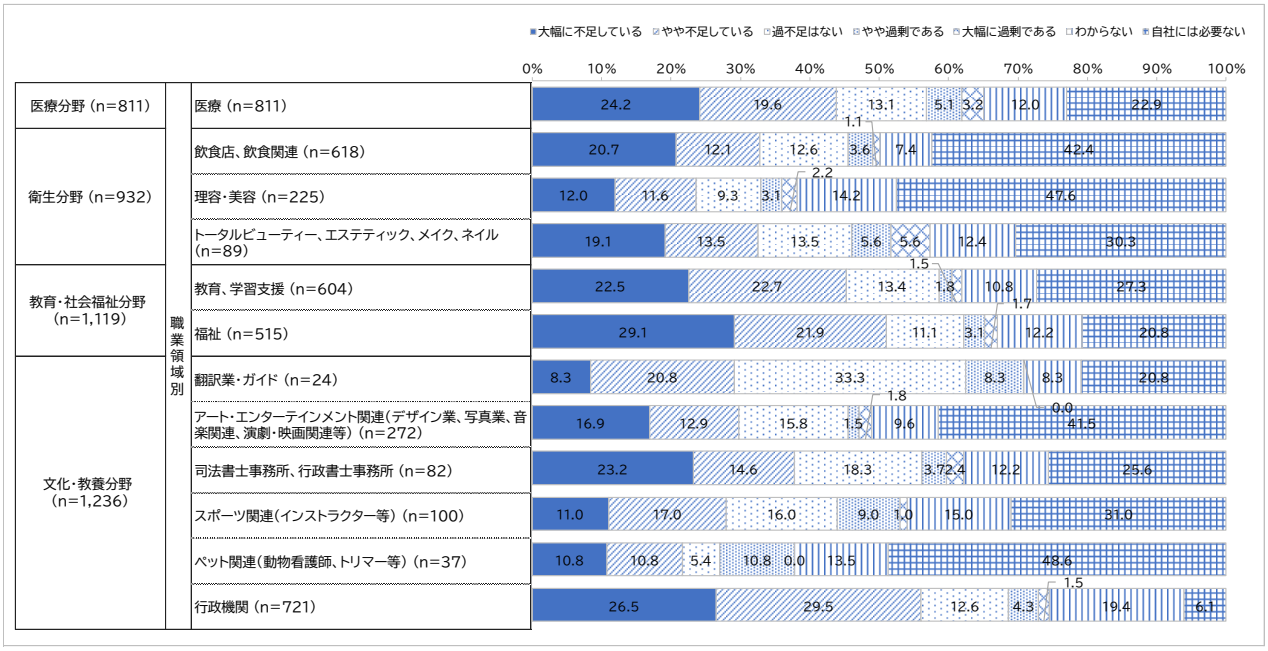

図 2-37 現在必要とする DX 人材の種類と量（職業領域別）
【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】

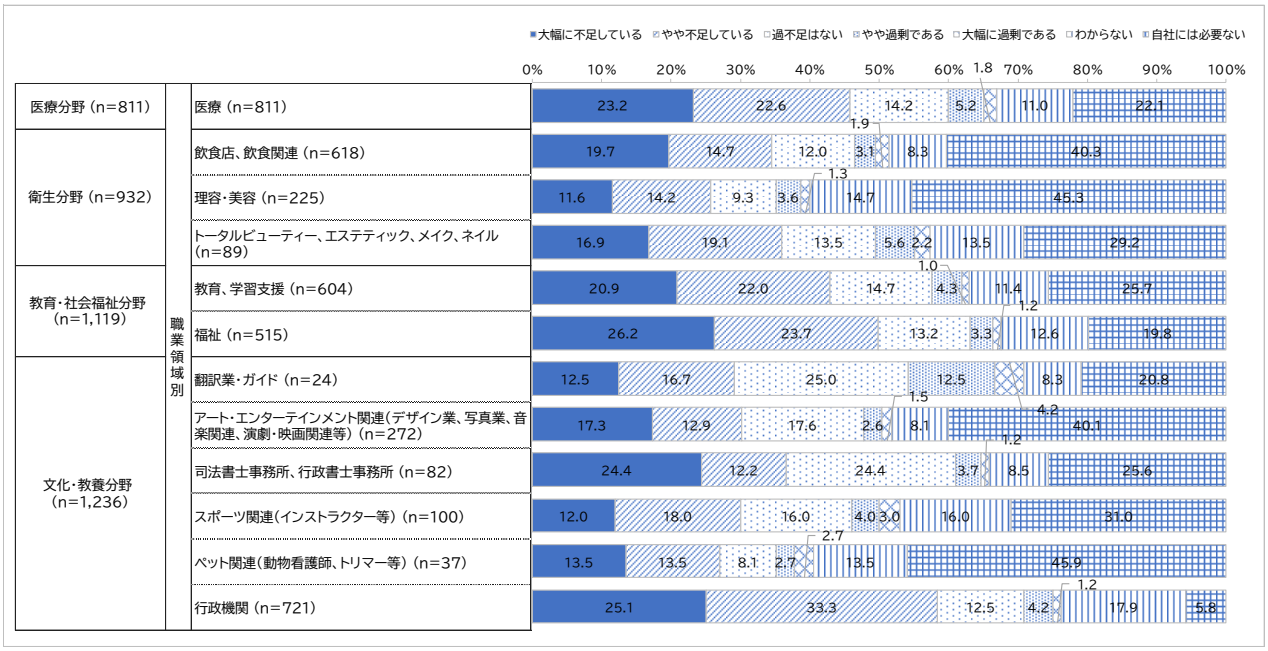

図 2-38 現在必要とする DX 人材の種類と量（職業領域別）
【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】

3） 企業内実習の認知･受け入れ状況

- 「[Q11]企業内実習について、あなたの会社においてあてはまるものを 1 つ選択してください。※「企業内実習」とは、生徒が企業･施設等に出向いて、実務実習を行うことを指します。」と質問した。
- 企業内実習について認知している企業は全体の約 4 割強となった。うち、受け入れも行っている企業は全体の約 2 割となった。

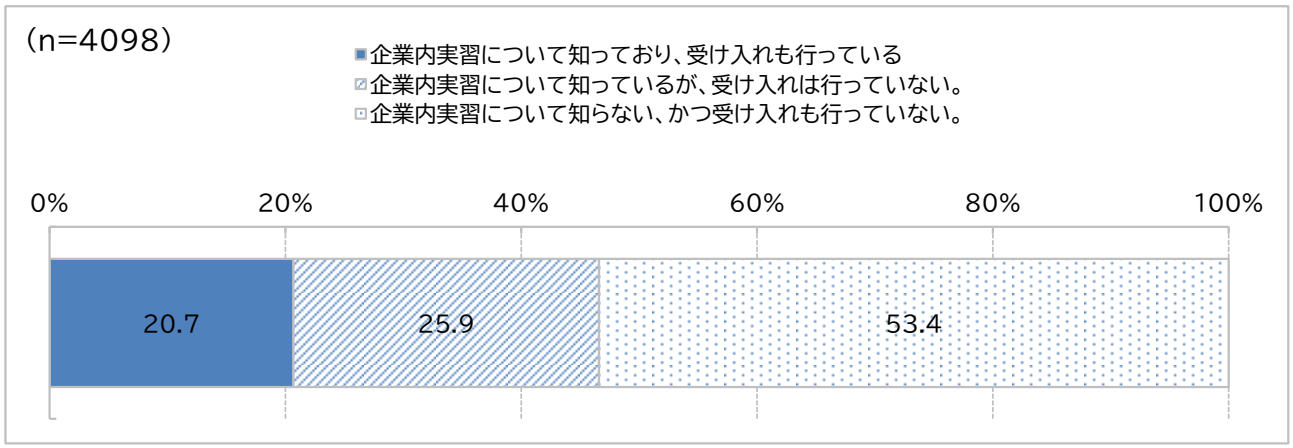

図 2-39 企業内実習の受入状況(単一回答)

- 「[Q12]あなたの所属する会社において、DX 関連の企業内実習受け入れの検討状況について、あてはまるものを 1 つ選択してください。」と質問した。
- DX 関連業務における企業内実習を受け入れている企業は全体の約 1 割となった。なお、余地はあるものの受け入れていないと回答した企業は全体の約 2 割であった。

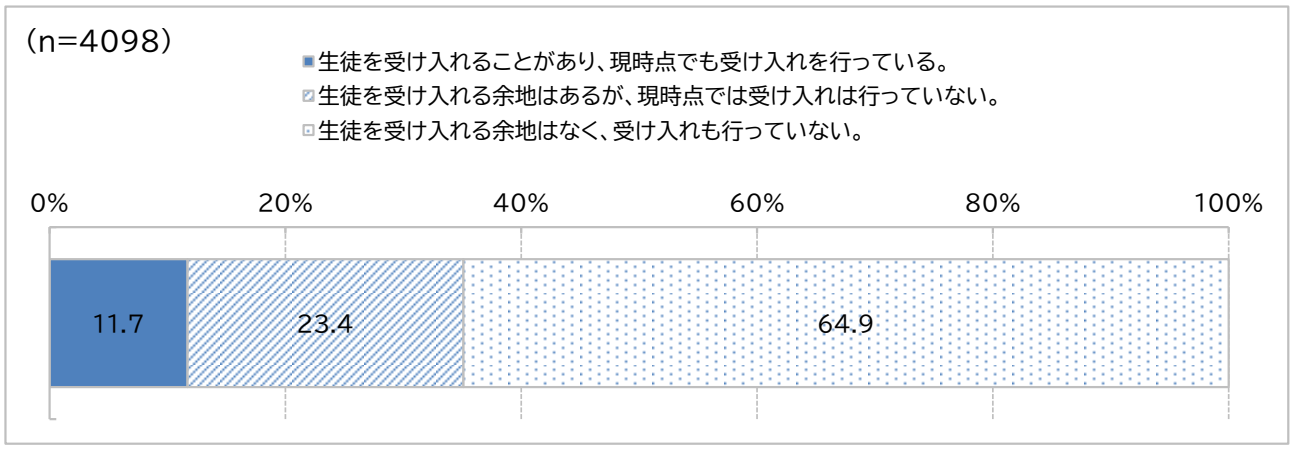

図 2-40 DX 関連の企業内実習の受入状況(単一回答)

- 「[Q13]企業内実習の受け入れをしていない理由について、あてはまるものを全て選択してください。」と質問した。
- 全体の約 3 割が、「社内で DX 化が進んでいないため」と回答した。次いで「受け入れには興味がない」「受け入れリソース不足」の順で多かった。

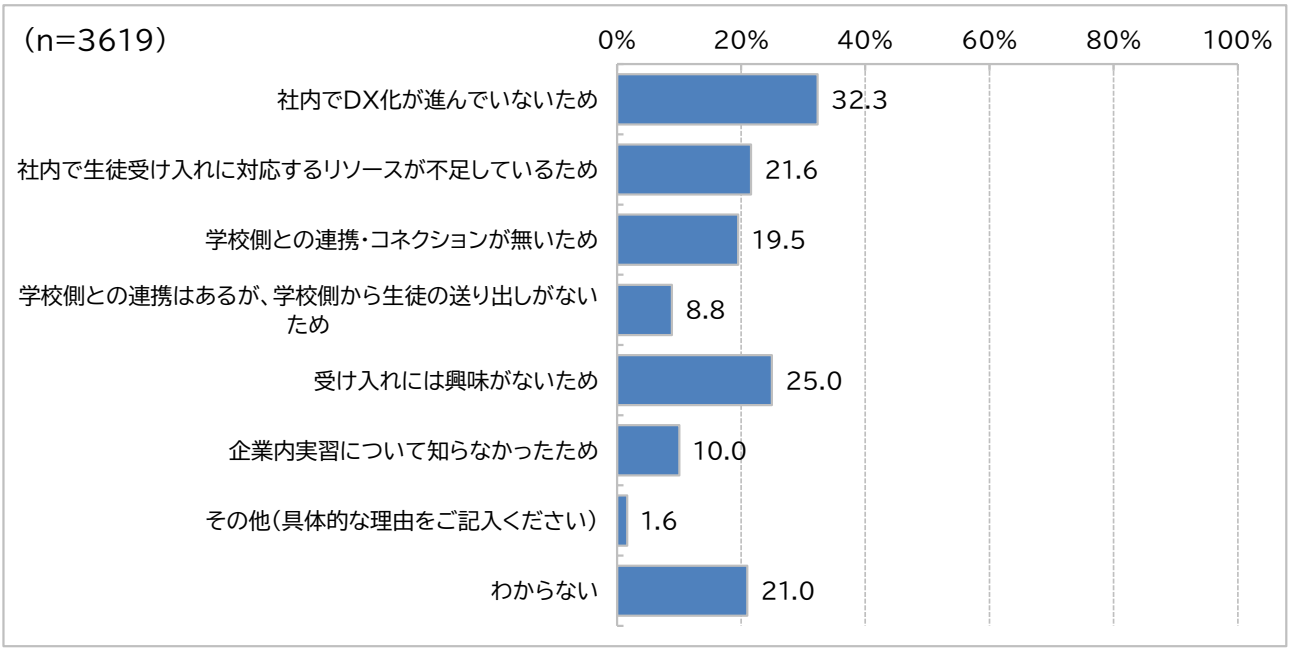

図 2-41 企業内実習の受入をしていない理由（複数回答）

4） 現在不足している人材についての、教育機関への期待

- ［Q14］Q10 にて不足があると回答した DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材の確保にあたり、卒業学校別のそれぞれの期待度はどの程度ありますか。
- DX リテラシー向上に向けた専門学校への期待として、「とてもある」「まあまあある」の合計が 49.5%だった。
- 職業領域別にみると、「理容・美容」「飲食店、飲食関連（栄養士、調理師、ホール）」「福祉」「司法書士事務所、行政書士事務所」などにおいて、専門学校への期待が 5 割以上と高かった。

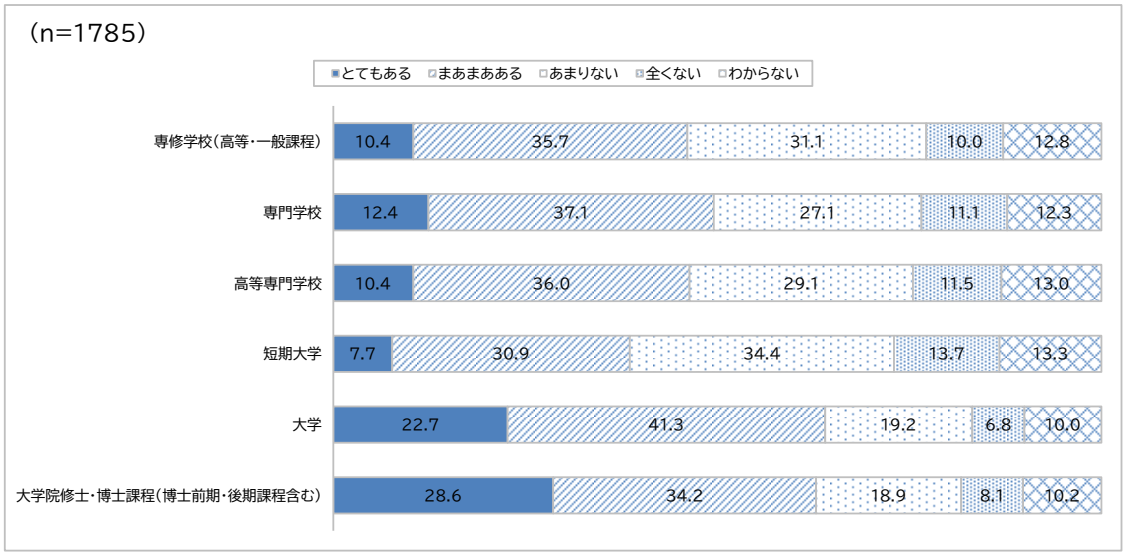

図 2-42 DX 人材確保に向けた学校別の期待度
【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】（単一回答）

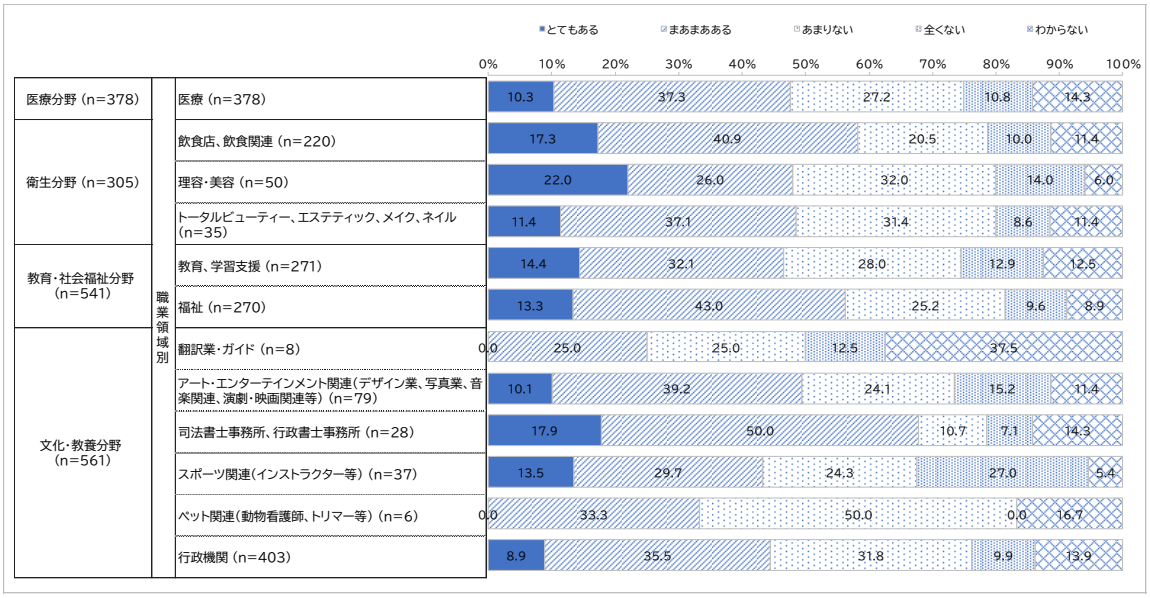

図 2-43 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度
【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】（単一回答）

- 「[Q15]Q10 にて不足があると回答した DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材の確保にあたり、卒業学校別のそれぞれの期待度はどの程度ありますか。」と質問した。
- DX リテラシー向上に向けた専門学校への期待として、「とてもある」「まあまあある」の合計が 47.4%だった。
- 職業領域別にみると、「トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル」「飲食店、飲食関連(栄養士、調理師、ホール)」「福祉」「司法書士事務所、行政書士事務所」「ペット関連(動物看護師、トリマー等)」などにおいて、専門学校への期待が 5 割以上と高かった。

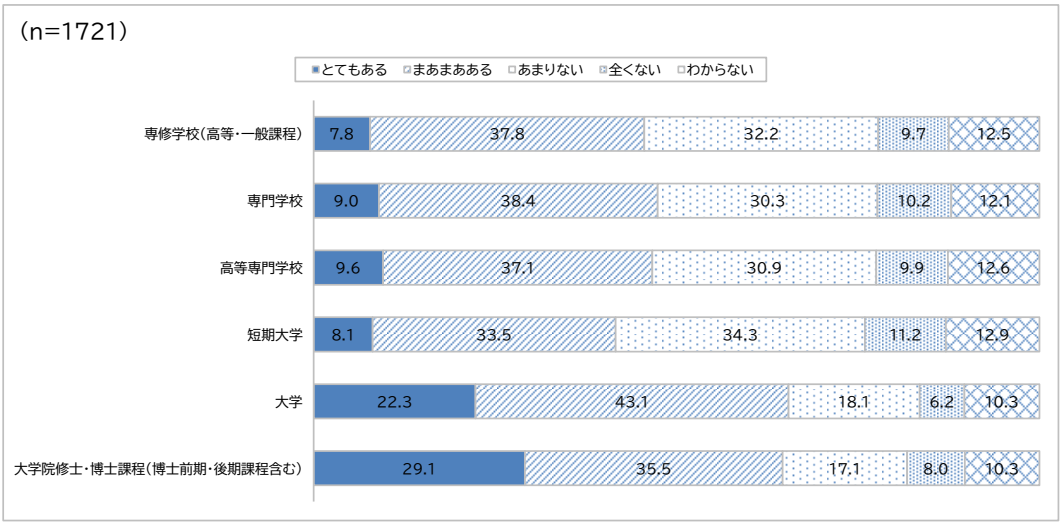

図 2-44 DX 人材確保に向けた学校別の期待度
【DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材】(単一回答)

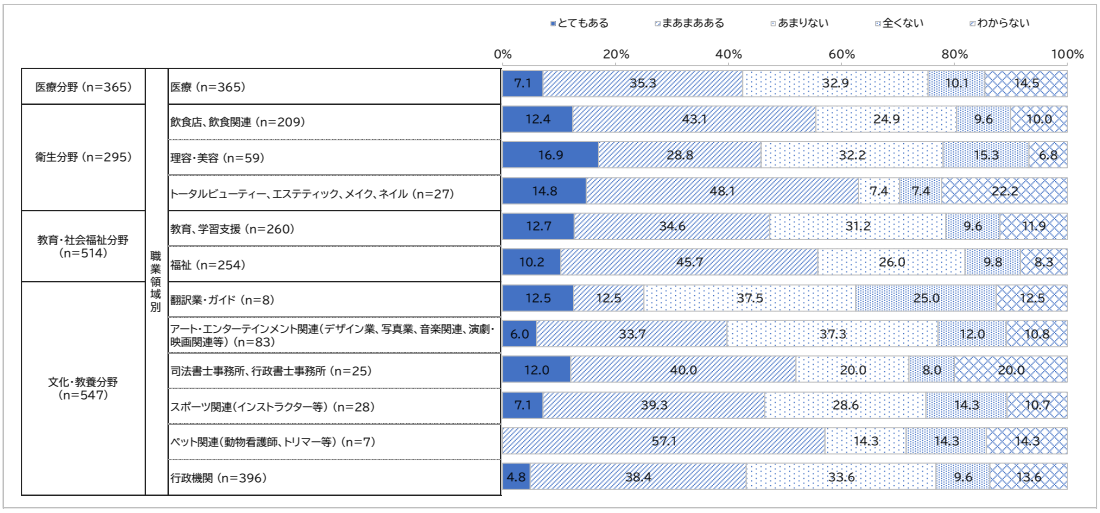

図 2-45 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度
【DX やデジタルビジネス(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材】(職業領域別)(単一回答)

- 「[Q16] Q10 にて不足があると回答した DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材の確保にあたり、卒業学校別のそれぞれの期待度はどの程度ありますか。」と質問した。
- DX リテラシー向上に向けた専門学校への期待として、「とてもある」「まあまあある」の合計が 45.3%だった。
- 職業領域別にみると、「トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル」「飲食店、飲食関連（栄養士、調理師、ホール）」「福祉」「司法書士事務所、行政書士事務所」「ペット関連（動物看護師、トリマー等）」などにおいて、専門学校への期待が 5 割以上と高かった。

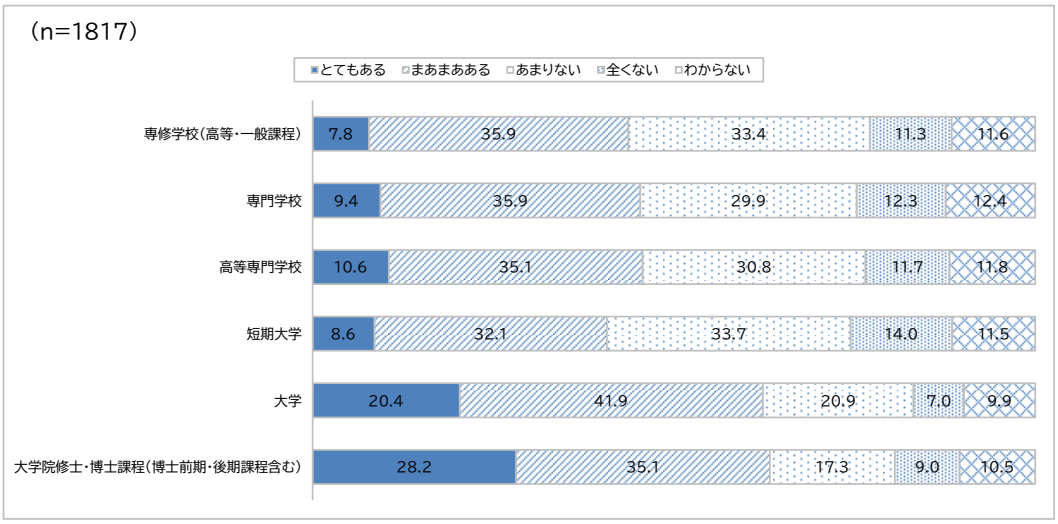

図 2-46 DX 人材確保に向けた学校別の期待度
【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】（単一回答）

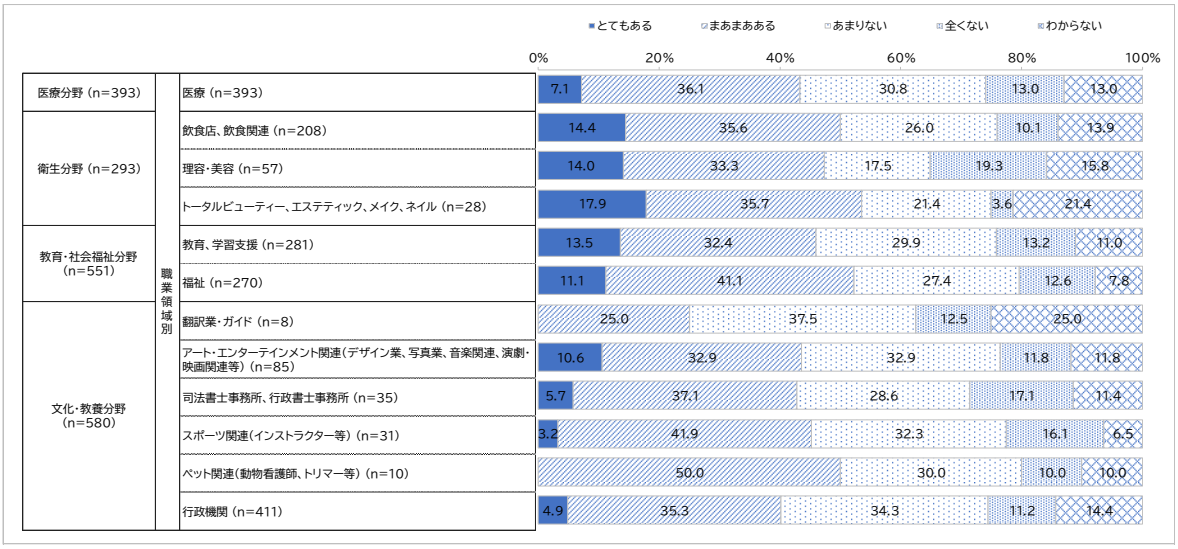

図 2-47 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度（職業領域別）
【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】（単一回答）

- 「[Q17]Q10 にて不足があると回答した事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材の確保にあたり、卒業学校別のそれぞれの期待度はどの程度ありますか。」と質問した。
- DX リテラシー向上に向けた専門学校への期待として、「とてもある」「まあまあある」の合計が43.9%だった。
- 職業領域別にみると、「飲食店、飲食関連(栄養士、調理師、ホール)」及び「福祉」において、専門学校への期待が５割以上と高かった。

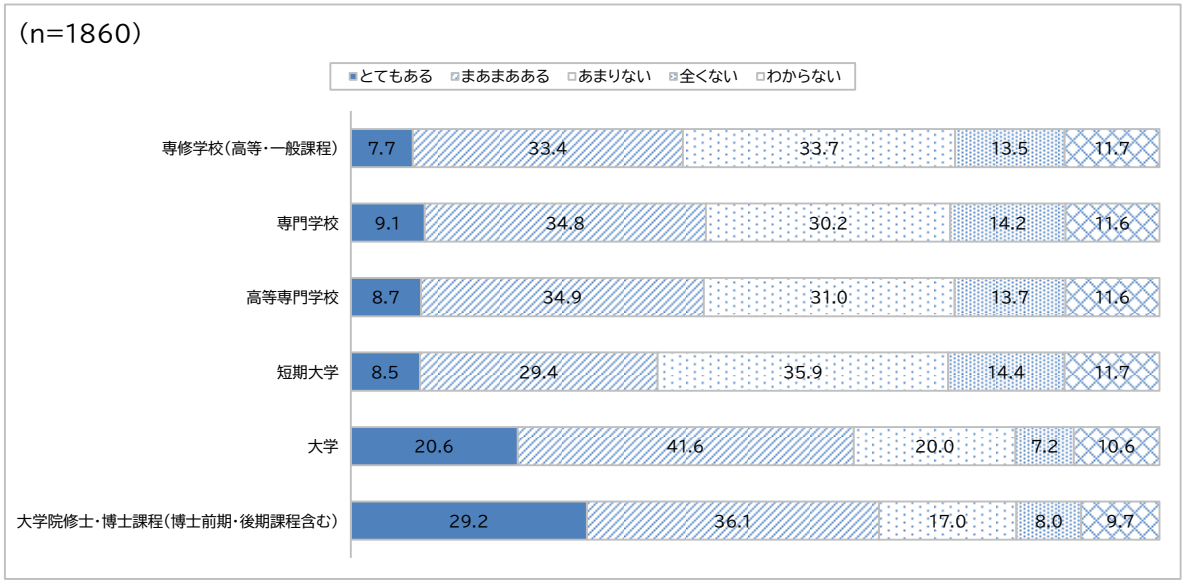

図 2-48 DX 人材確保に向けた学校別の期待度
【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】(単一回答)

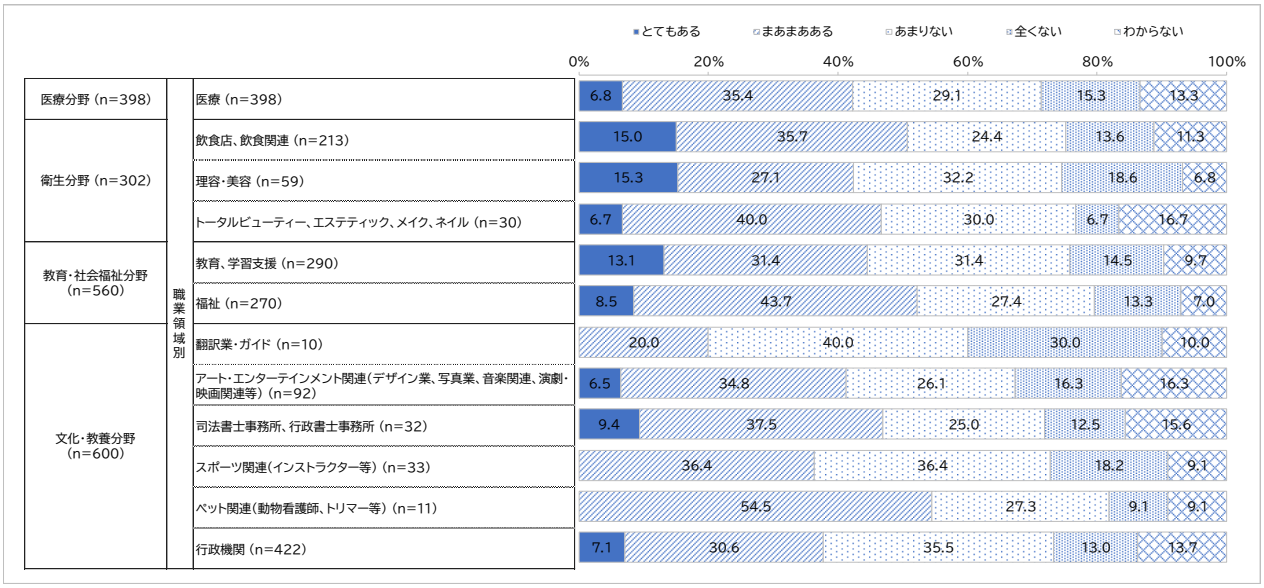

図 2-49 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度
【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】(職業領域別)(単一回答)

- 「[Q18]Q10 にて不足があると回答した機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材の確保にあたり、卒業学校別のそれぞれの期待度はどの程度ありますか。」と質問した。
- DX リテラシー向上に向けた専門学校への期待として、「とてもある」「まあまあある」の合計が 44.9%だった。
- 職業領域別にみると、「トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル」「飲食店、飲食関連（栄養士、調理師、ホール）」「福祉」「ペット関連（動物看護師、トリマー等）」において、専門学校への期待が 5 割以上と高かった。

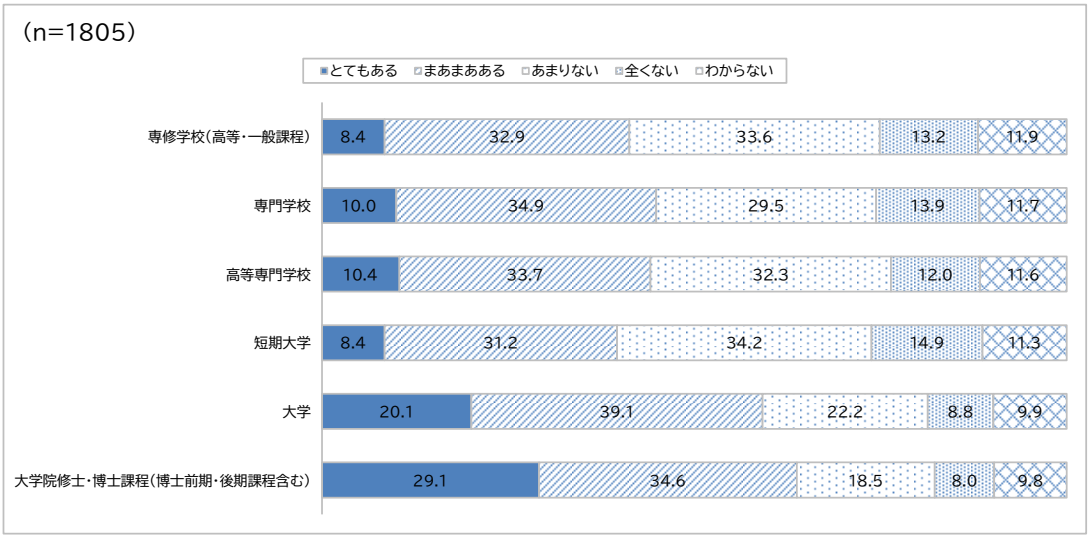

図 2-50 DX 人材確保に向けた学校別の期待度
【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】(単一回答)

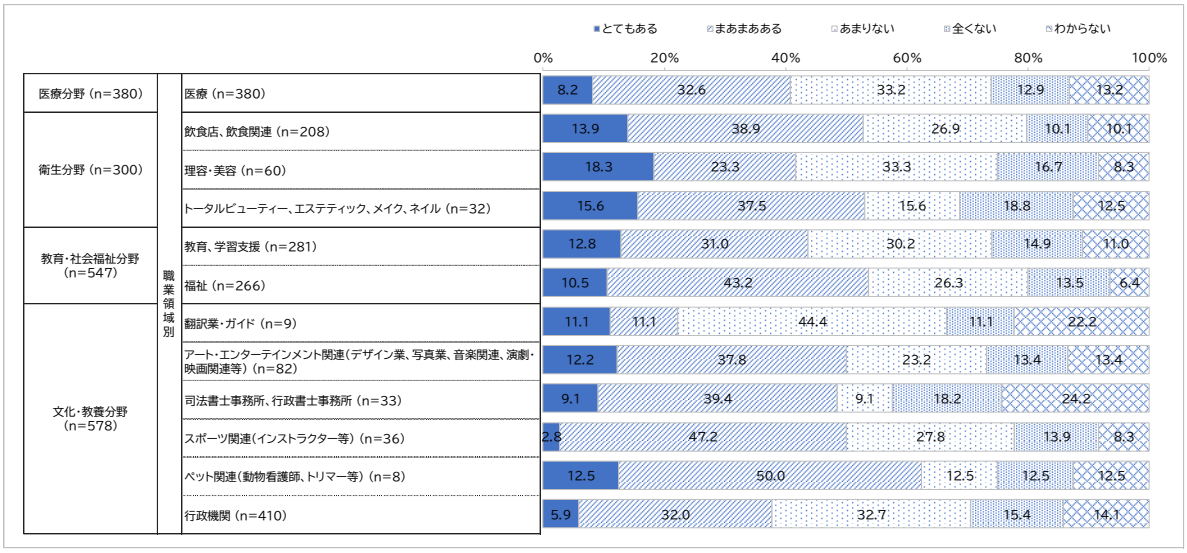

図 2-51 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度
【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】(職業領域別)(単一回答)

- 「[Q19]Q10 にて不足があると回答した DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材の確保にあたり、卒業学校別のそれぞれの期待度はどの程度ありますか。」と質問した。
- DX リテラシー向上に向けた専門学校への期待として、「とてもある」「まあまあある」の合計が 46.2%だった。
- 職業領域別にみると、「トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル」「飲食店、飲食関連（栄養士、調理師、ホール）」「福祉」「司法書士事務所、行政書士事務所」「ペット関連（動物看護師、トリマー等）」において、専門学校への期待が 5 割以上と高かった。

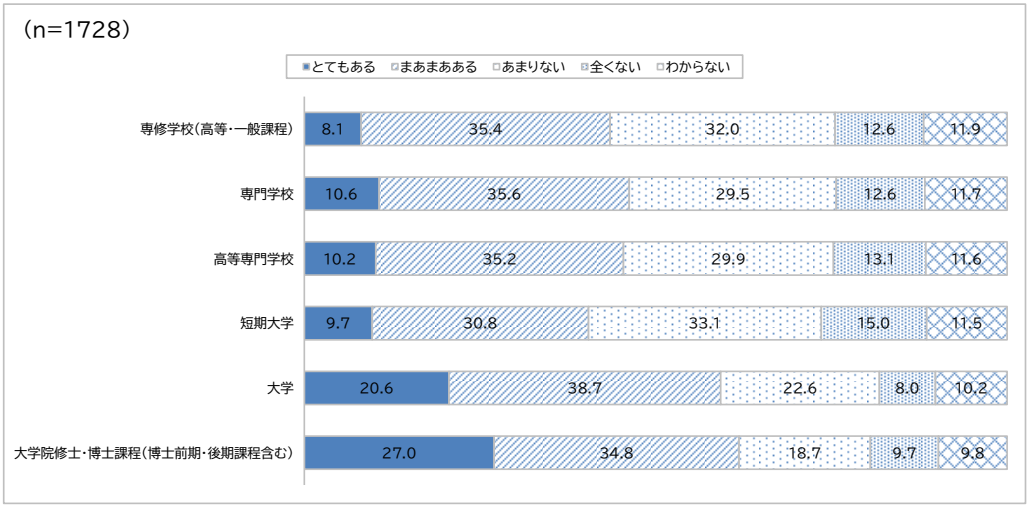

図 2-52 DX 人材確保に向けた学校別の期待度
【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】(単一回答)

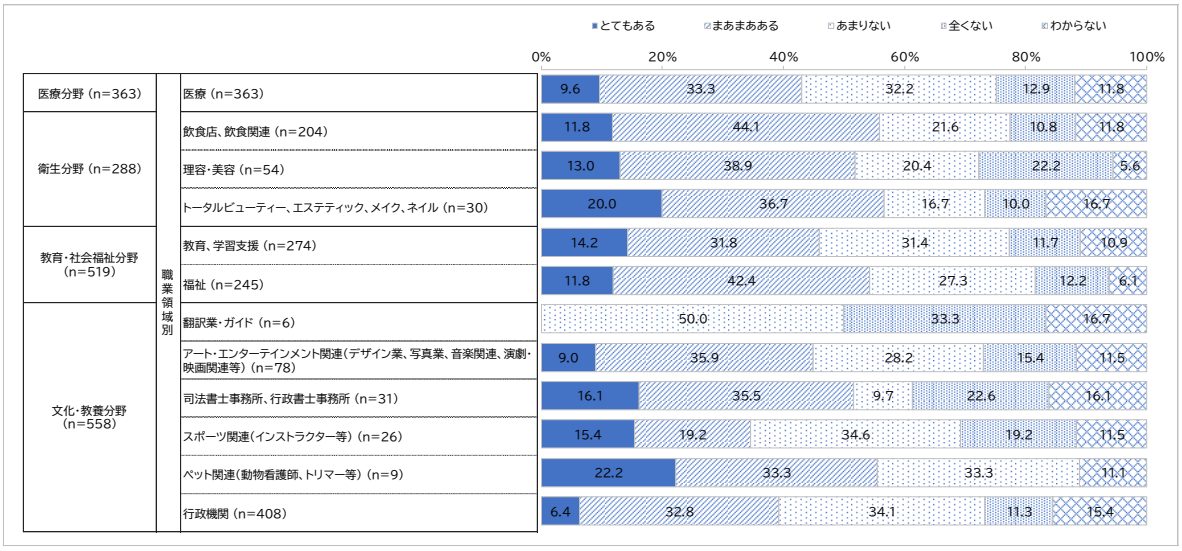

図 2-53 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度
【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】(職業領域別)(単一回答)

- 「[Q20]Q10 にて不足があると回答したシステムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材の確保にあたり、卒業学校別のそれぞれの期待度はどの程度ありますか。」と質問した。
- DX リテラシー向上に向けた専門学校への期待として、「とてもある」「まあまあある」の合計が 46.3%だった。
- 職業領域別にみると、「トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル」「福祉」「司法書士事務所、行政書士事務所」「ペット関連(動物看護師、トリマー等)」において、専門学校への期待が 5 割以上と高かった。

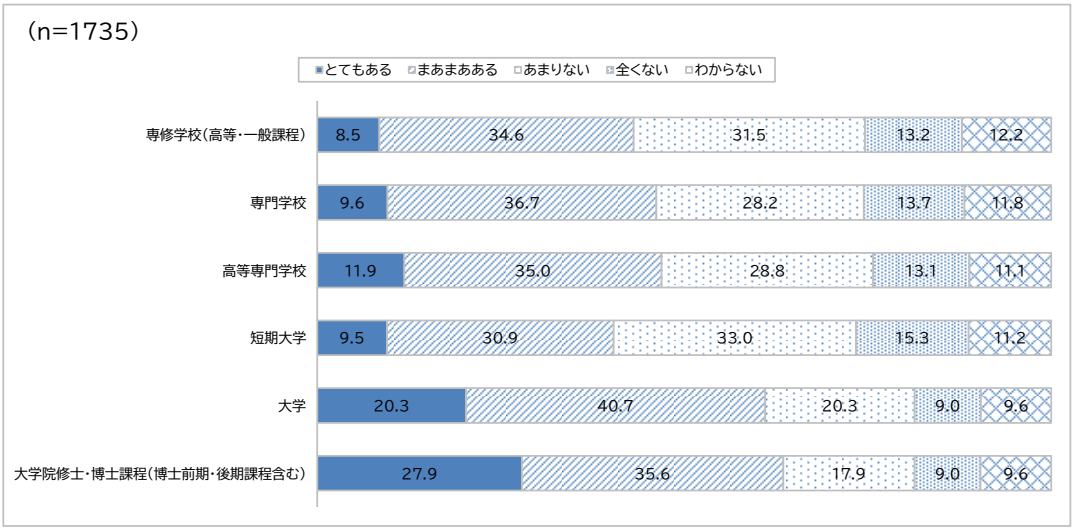

図 2-54 DX 人材確保に向けた学校別の期待度
【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】(単一回答)

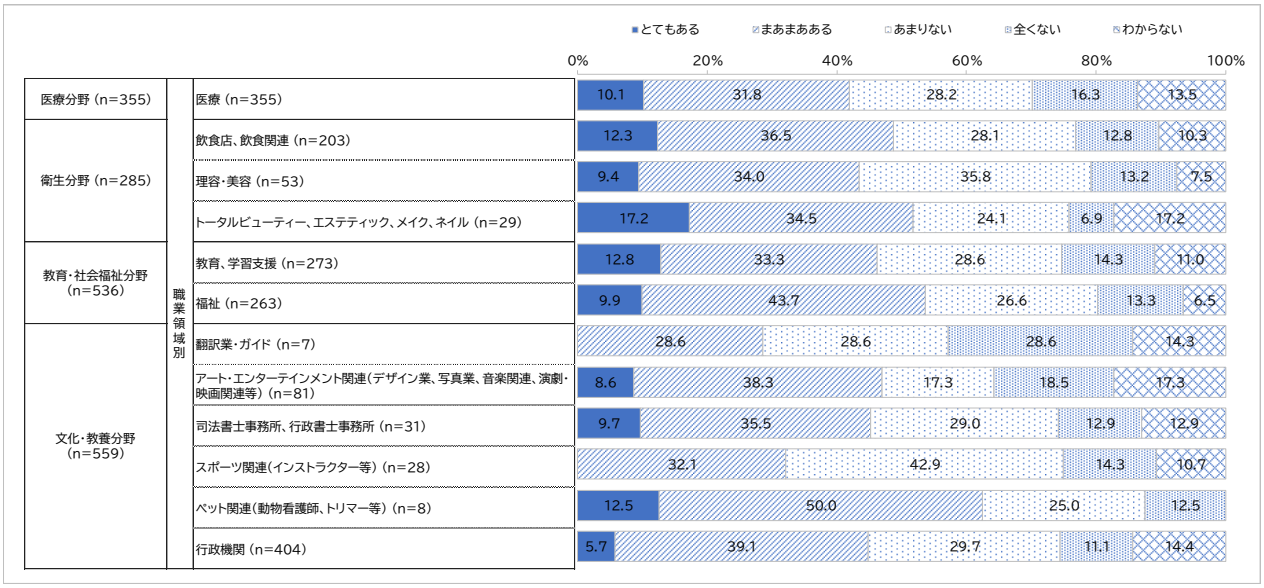

図 2-55 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度
【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】(職業領域別)(単一回答)

- 「[Q21]Q10 にて不足があると回答したデジタルツールの意義を理解し活用できる人材の確保にあたり、卒業学校別のそれぞれの期待度はどの程度ありますか。」と質問した。
- DX リテラシー向上に向けた専門学校への期待として、「とてもある」「まあまあある」の合計が47.5%だった。
- 職業領域別にみると、「飲食店、飲食関連（栄養士、調理師、ホール）」「アート・エンターテインメント業界（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）」「福祉」「ペット関連（動物看護師、トリマー等）」などにおいて、専門学校への期待が５割以上と高かった。

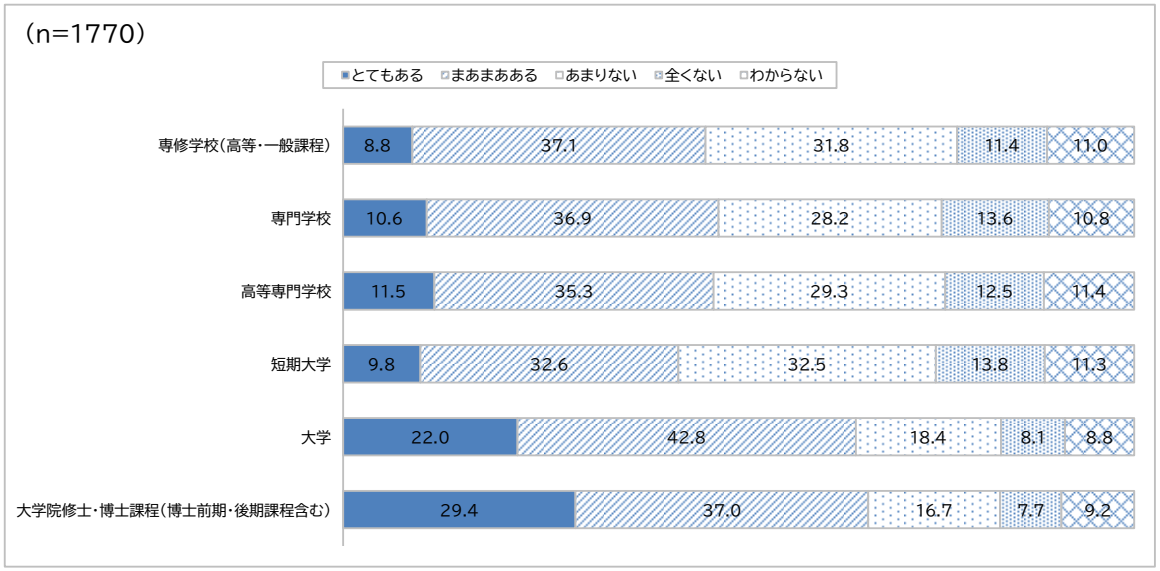

図 2-56 DX 人材確保に向けた学校別の期待度
【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】（単一回答）

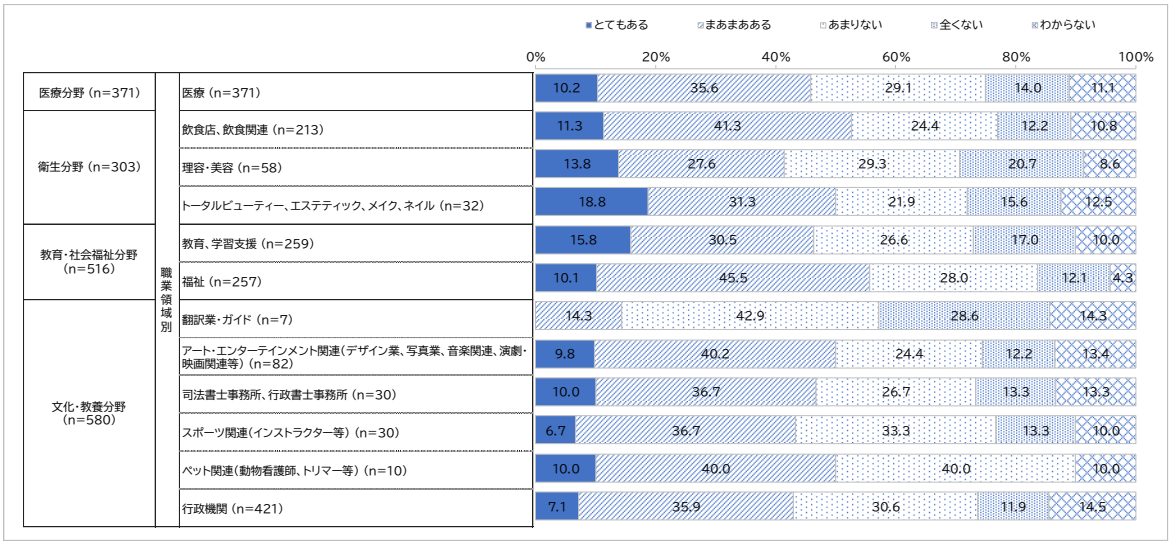

図 2-57 DX 人材確保に向けた専門学校に対する期待度
【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】（職業領域別）（単一回答）

5） 5 年後の DX 人材の需要

- 「[Q23]現在のあなたのお勤め先で、下記の DX に関わる人材は 5 年後にどのぐらい不足していると思いますか。当てはまるものをそれぞれ 1 つ選択してください。※会社全体（グループ会社除く、単体）の状況を踏まえてお答えください。」と質問した。
- 5 年後における DX 人材不足状況について、いずれの DX 人材についても 3 割以上が「大幅に不足している」「やや不足している」と回答した。「自社には必要ない」は約 26%～28%となっていた。

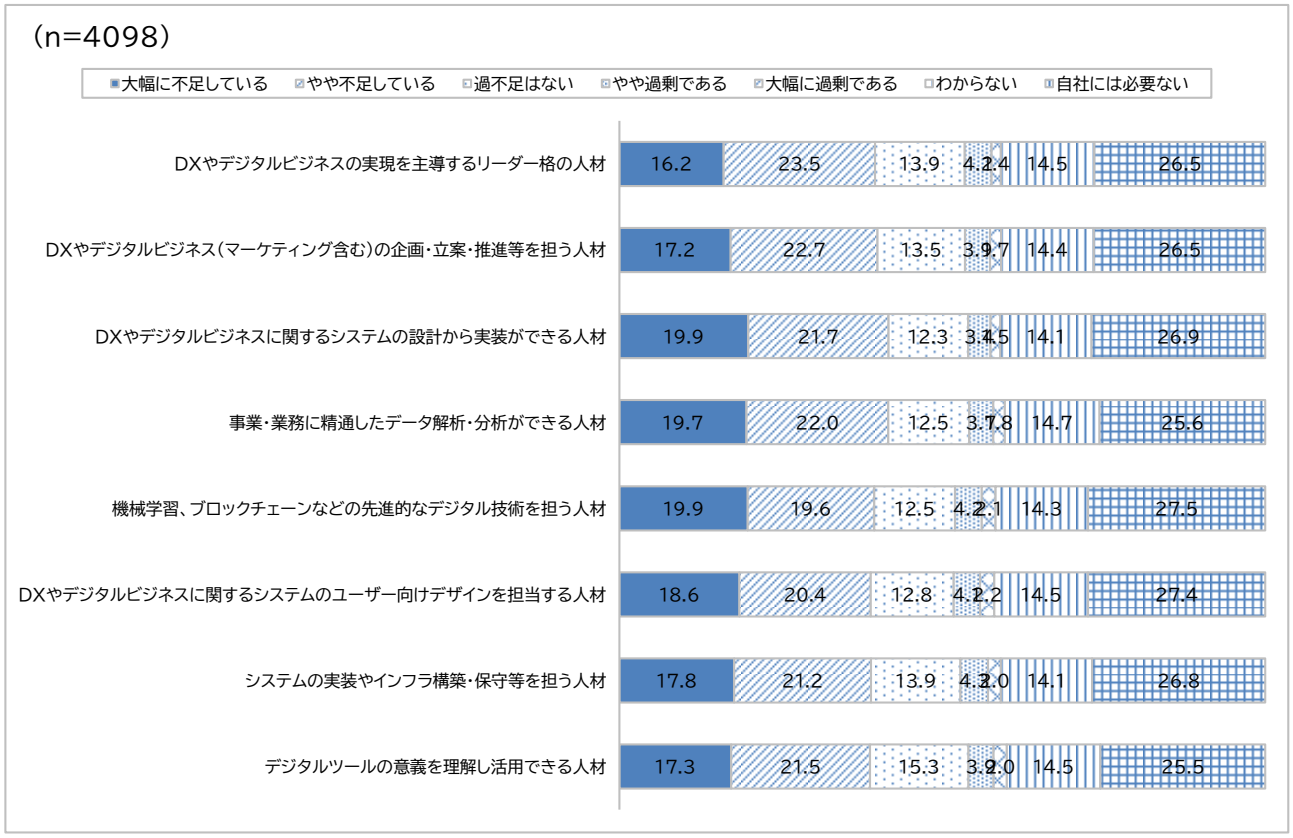

図 2-58 5 年後における DX 人材不足の状況（単一回答）

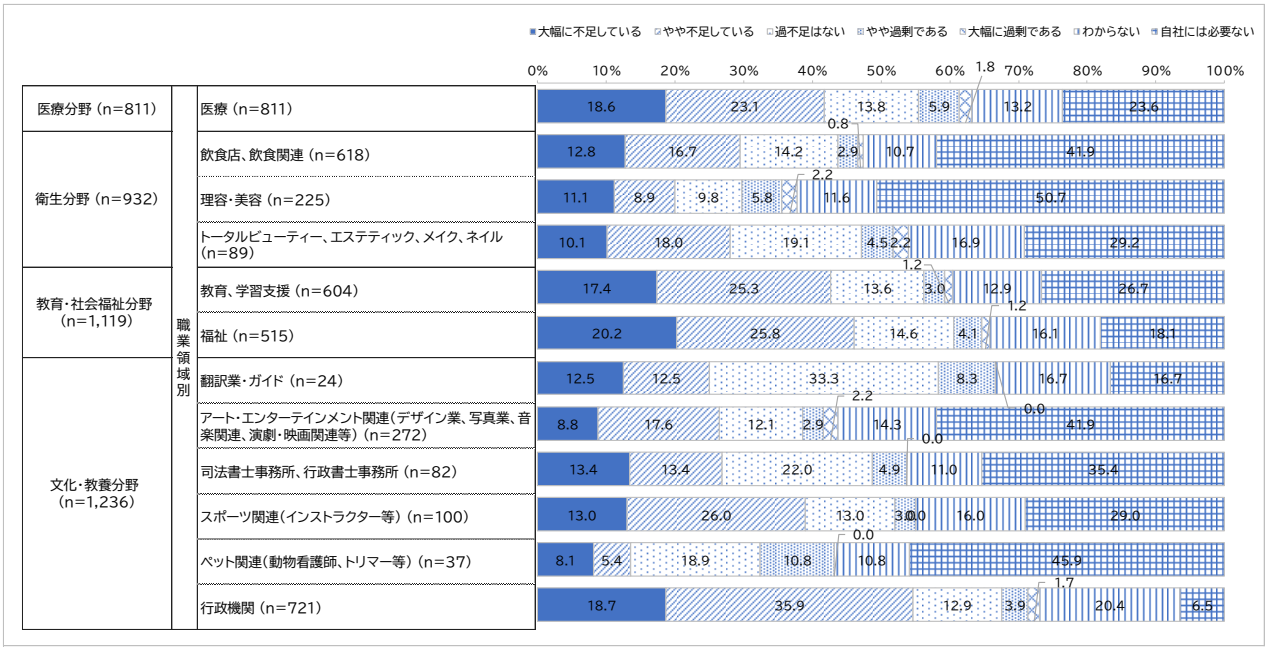

図 2-59 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】（職業領域別）

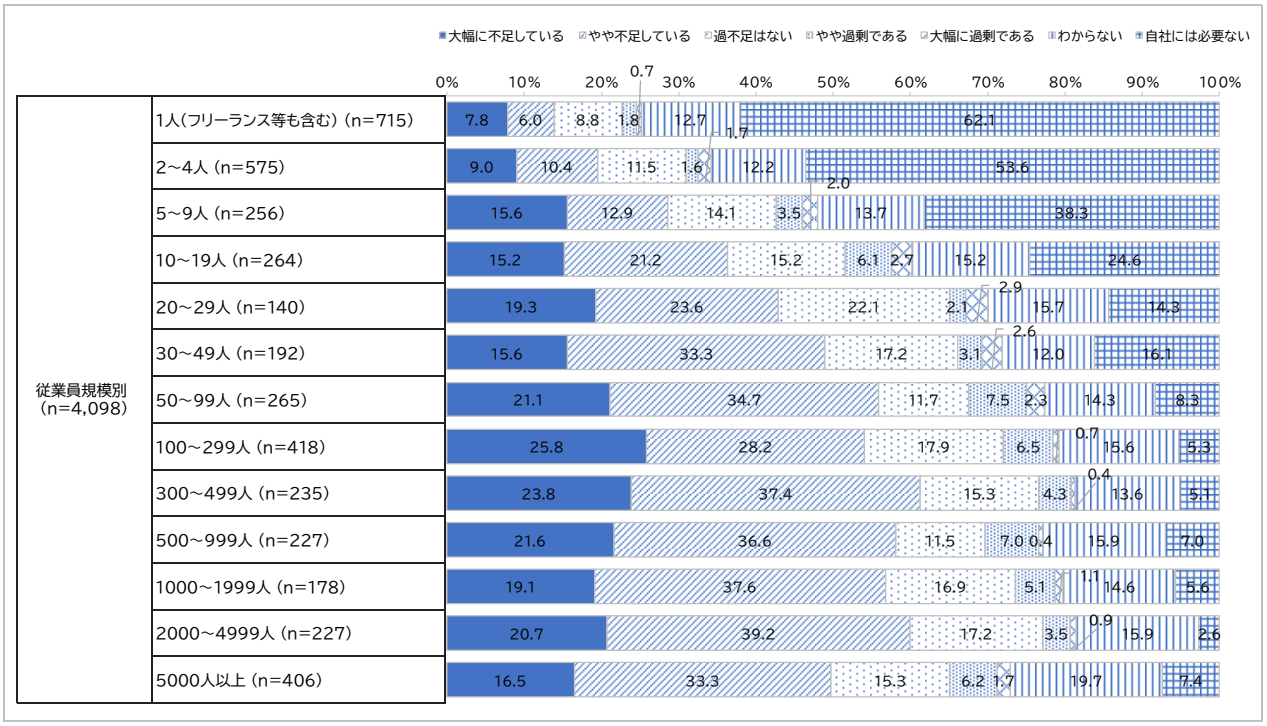

図 2-60 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】（従業員規模別）

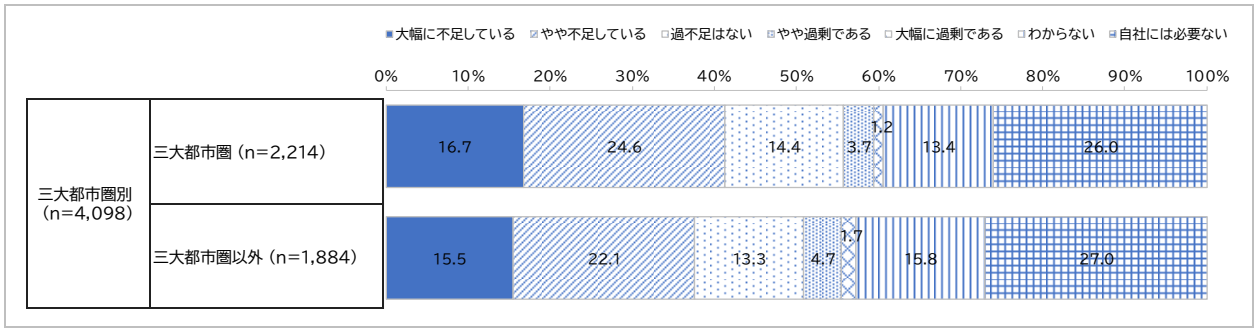

図 2-61 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材】（企業所在地別）

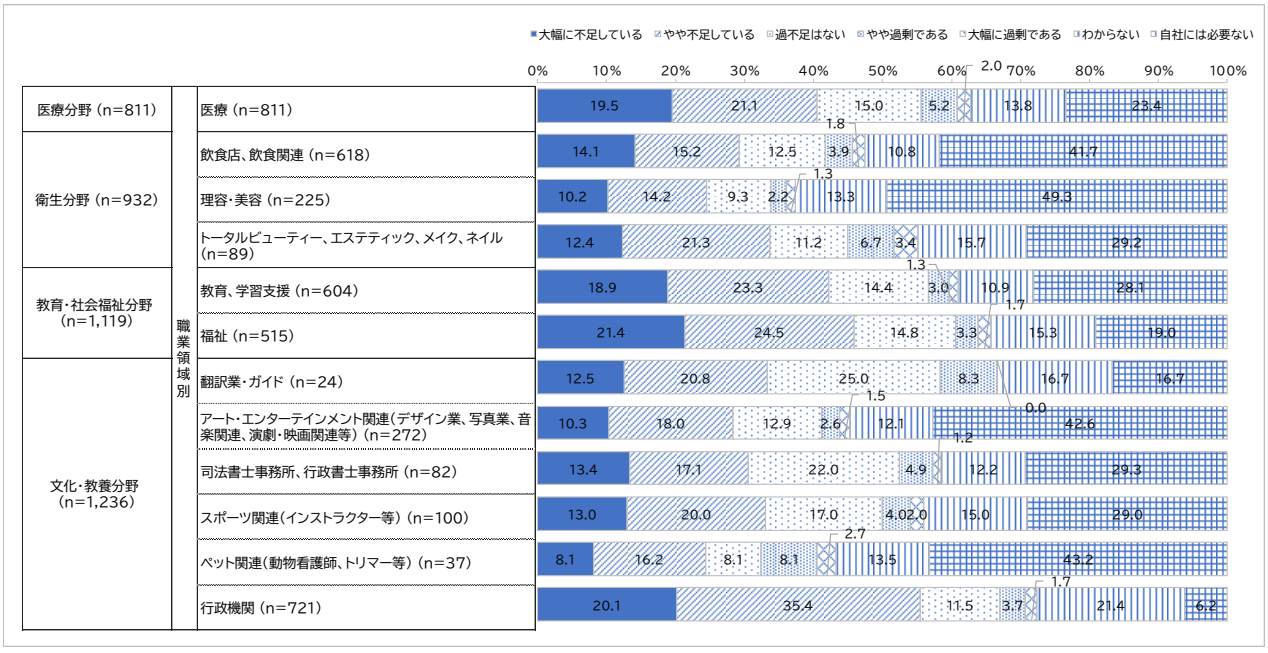

図 2-62 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネス（マーケティング含む）の企画・立案・推進等を担う人材】（職業領域別）

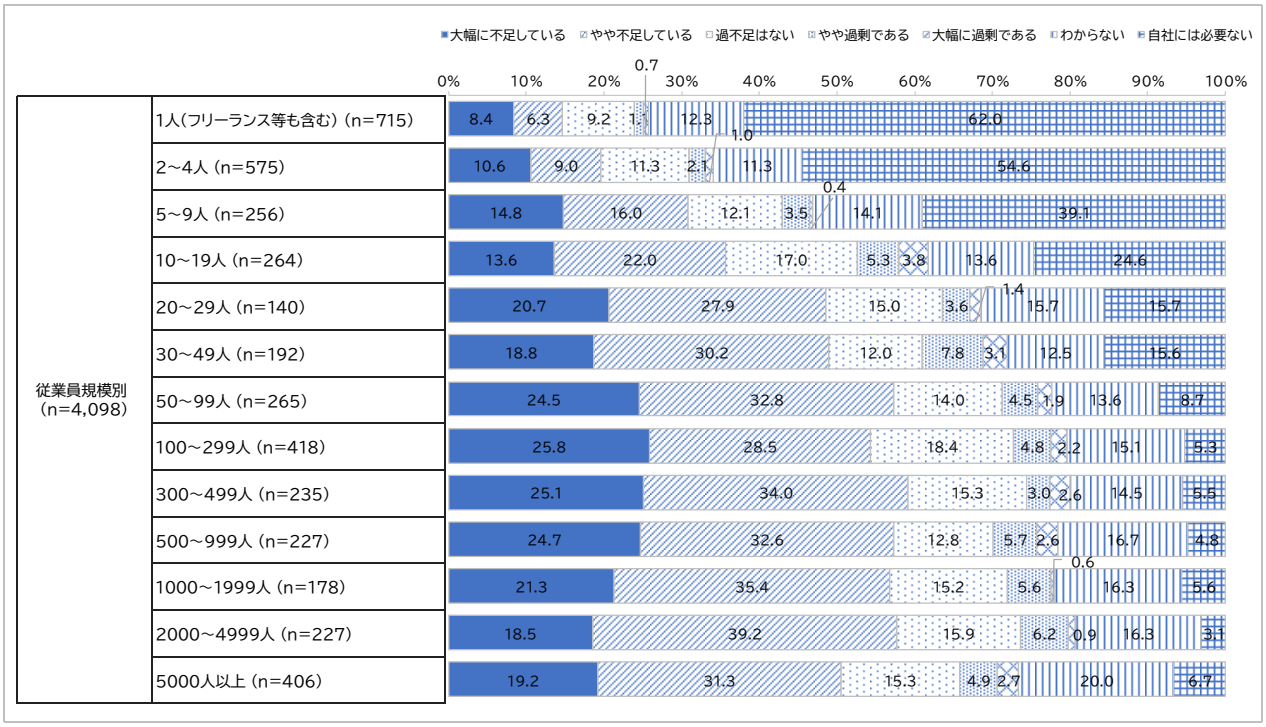

図 2-63 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネス（マーケティング含む）の企画・立案・推進等を担う人材】（従業員規模別）

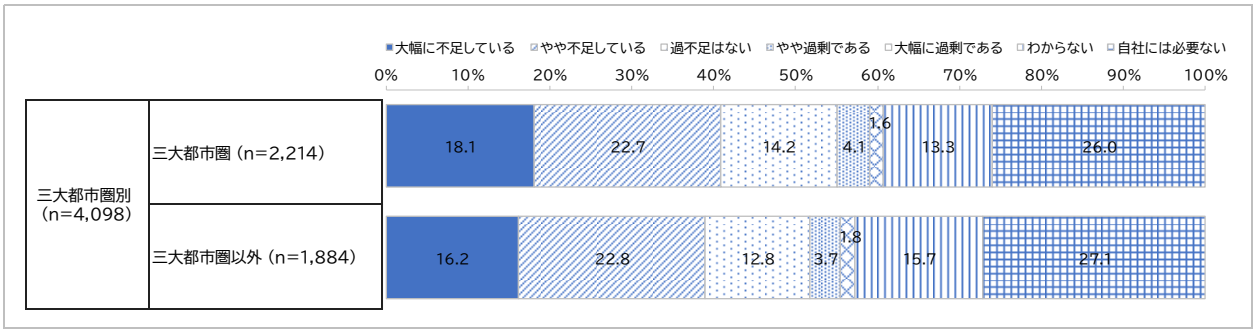

図 2-64 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネス（マーケティング含む）の企画・立案・推進等を担う人材】（企業所在地別）

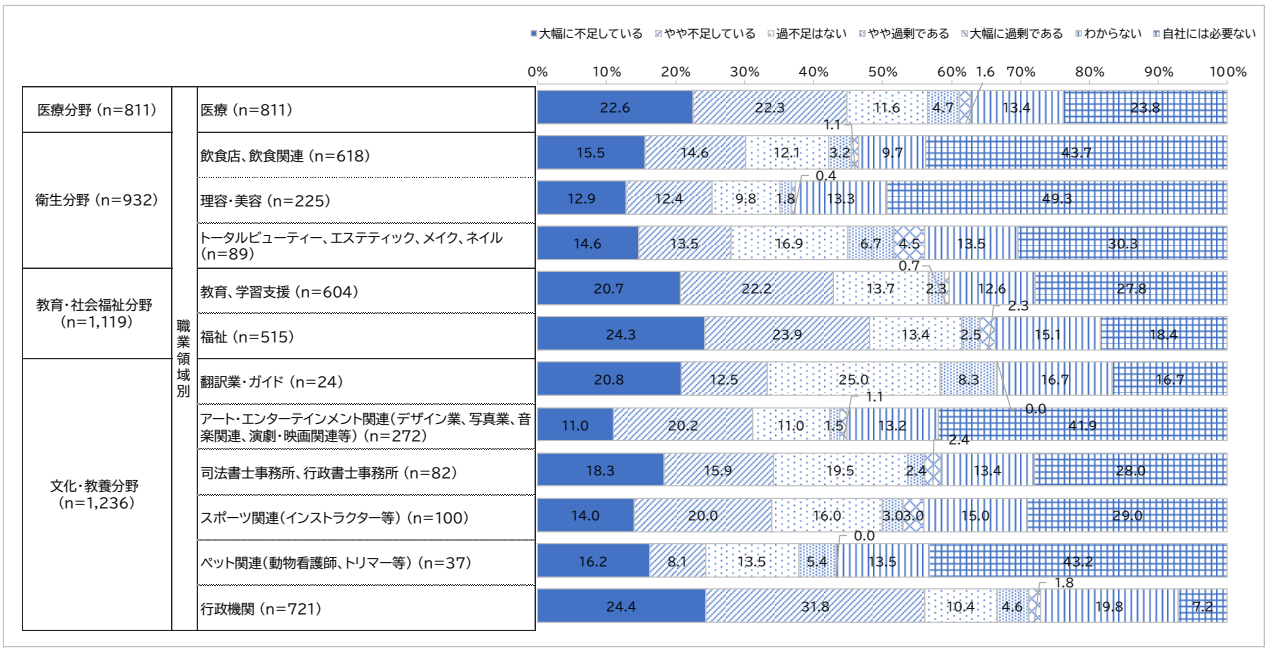

図 2-65 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】（職業領域別）

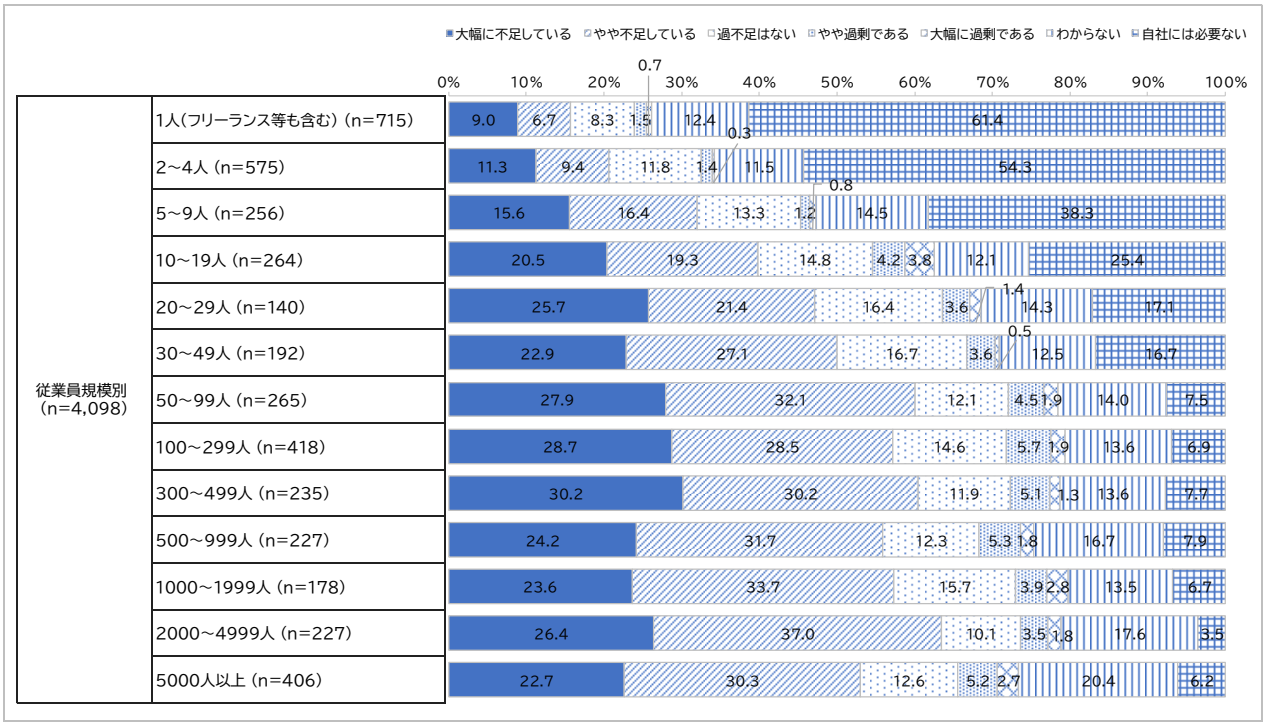

図 2-66 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】（従業員規模別）

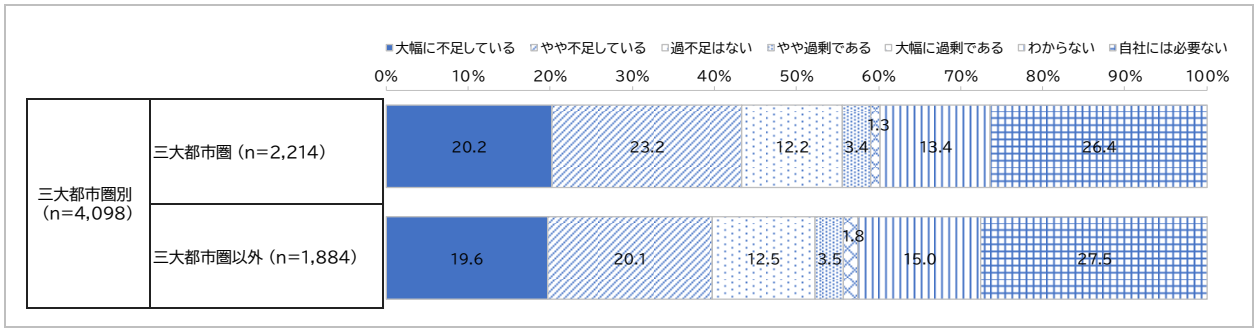

図 2-67 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材】（企業所在地別）

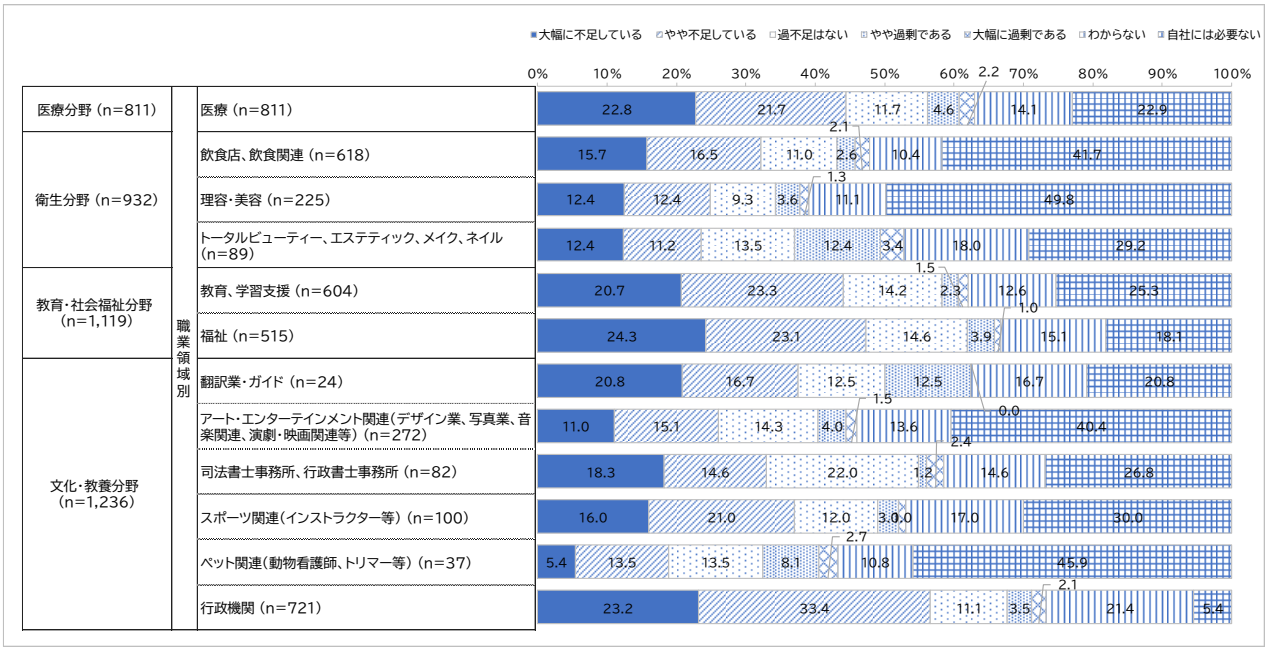

図 2-68 5 年後における DX 人材不足の状況
【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】（職業領域別）

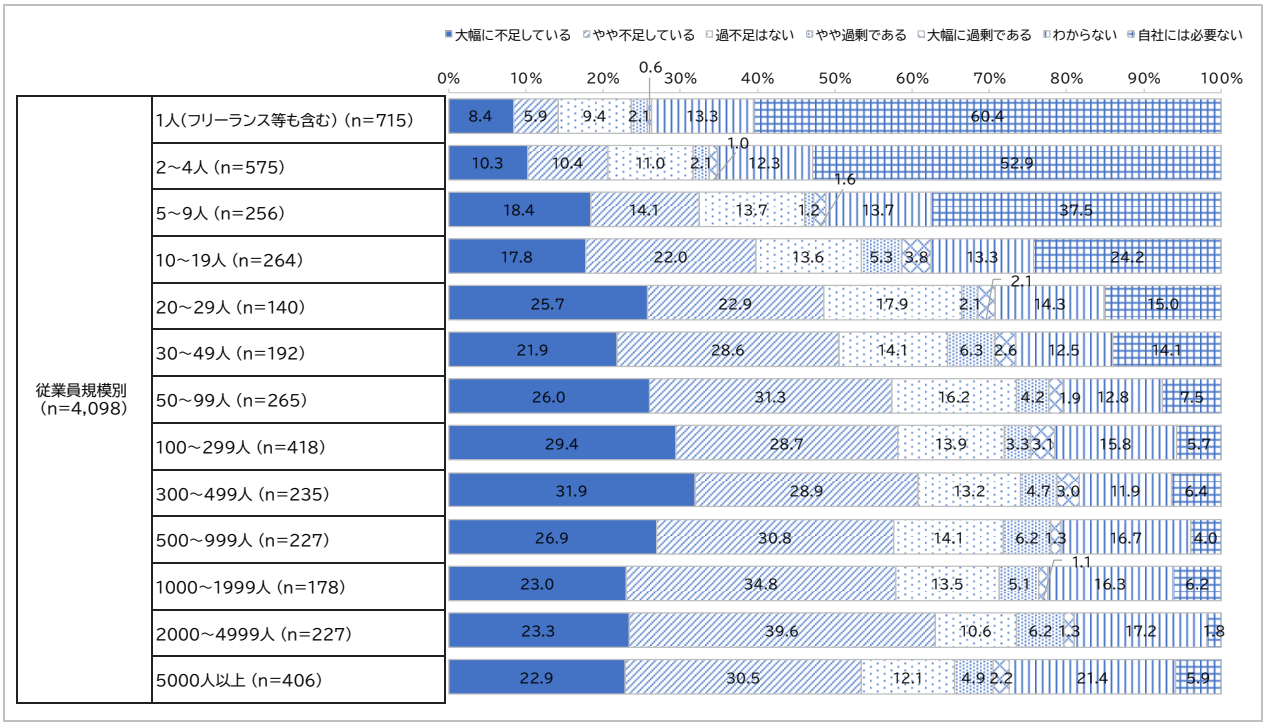

図 2-69 5 年後における DX 人材不足の状況
【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】（従業員規模別）

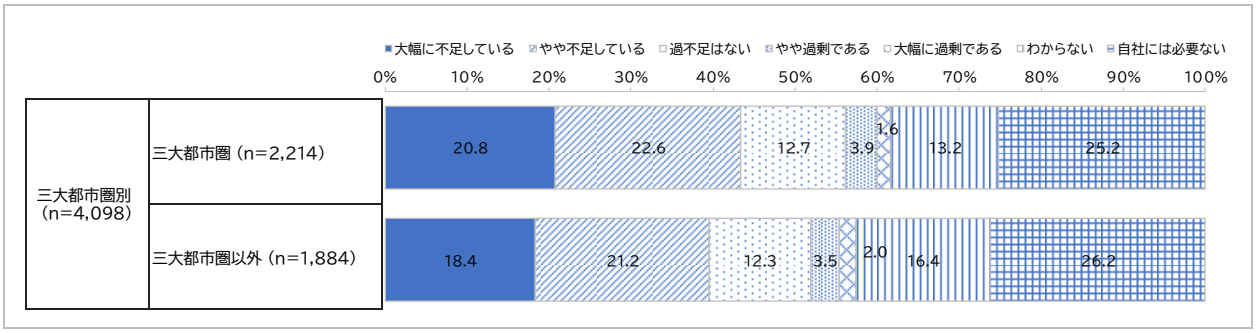

図 2-70 5 年後における DX 人材不足の状況
【事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材】（企業所在地別）

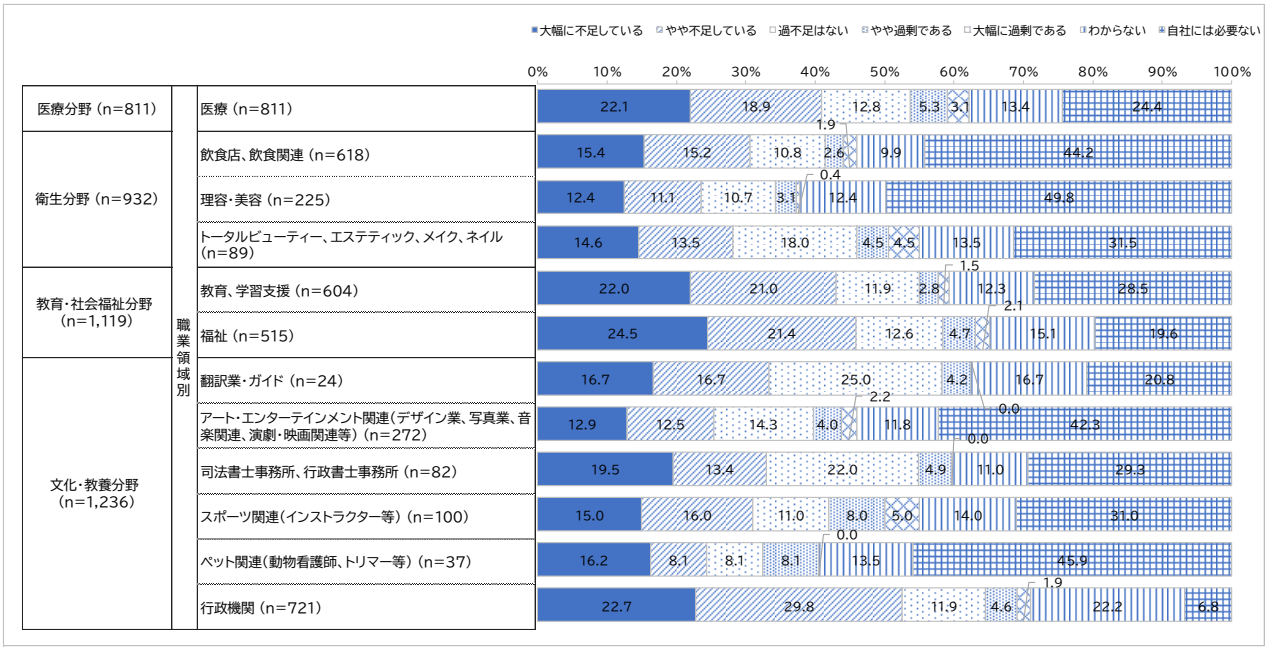

図 2-71 5 年後における DX 人材不足の状況
【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】（職業領域別）

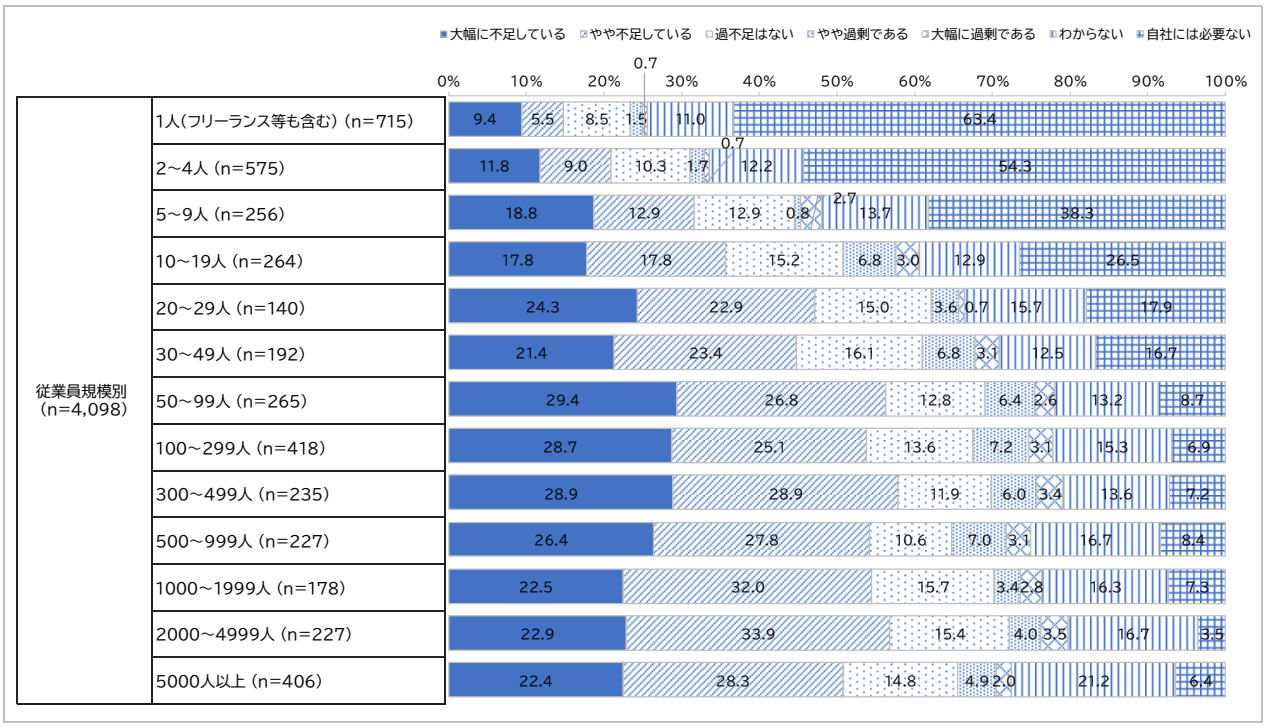

図 2-72 5 年後における DX 人材不足の状況
【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】（従業員規模別）

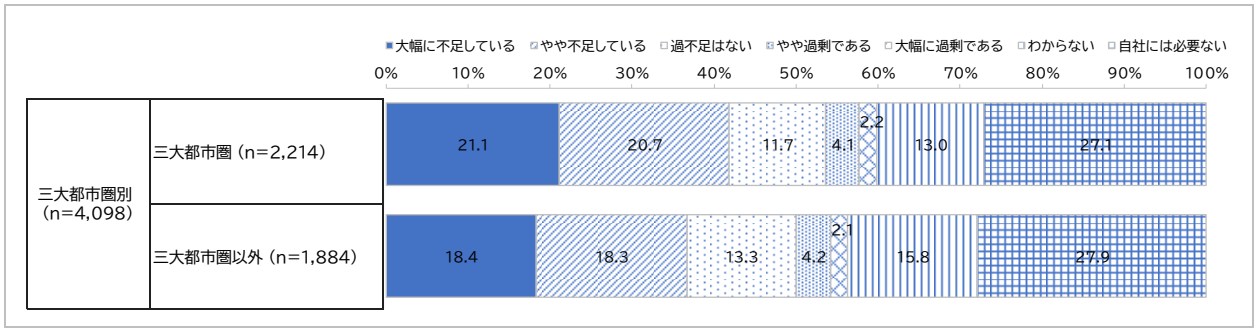

図 2-73 5 年後における DX 人材不足の状況
【機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材】（企業所在地別）

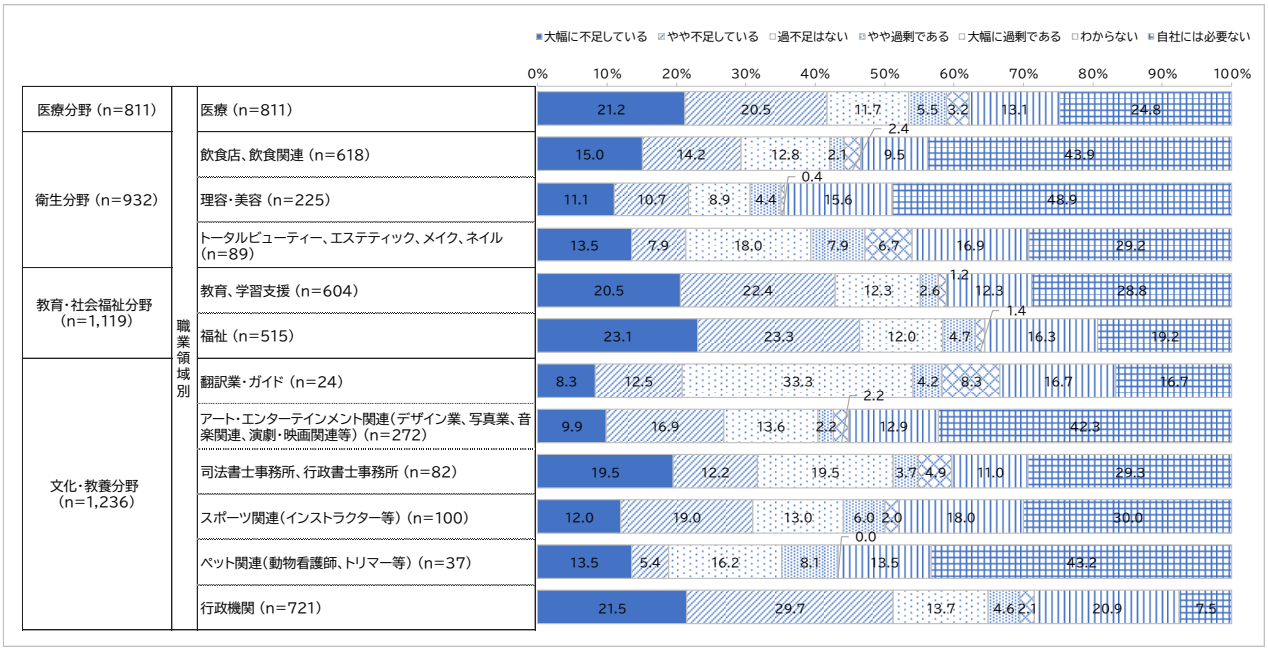

図 2-74 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】（職業領域別）

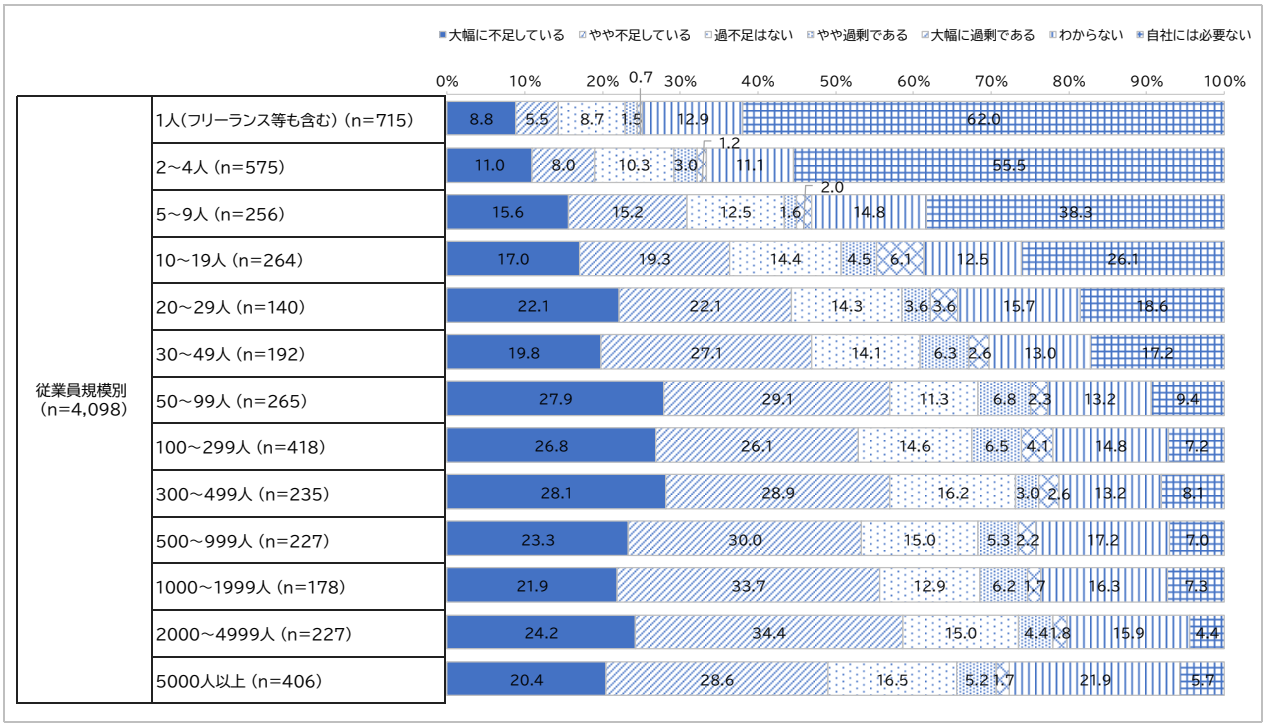

図 2-75 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】（従業員規模別）

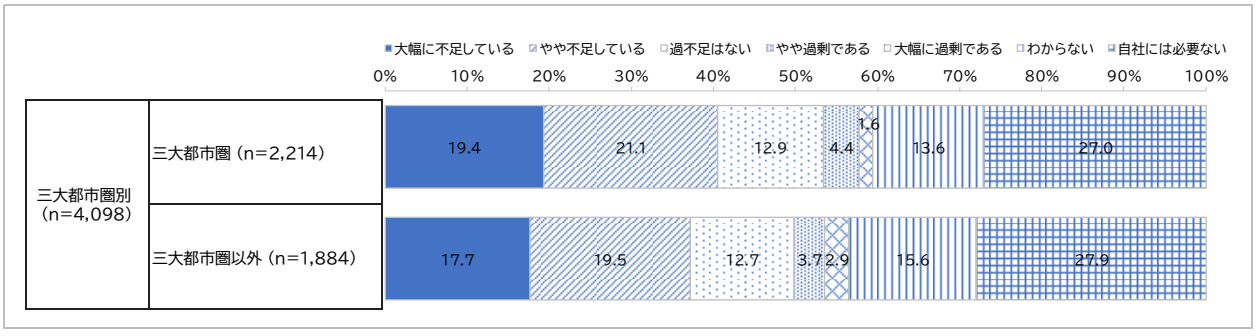

図 2-76 5 年後における DX 人材不足の状況
【DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材】（企業所在地別）

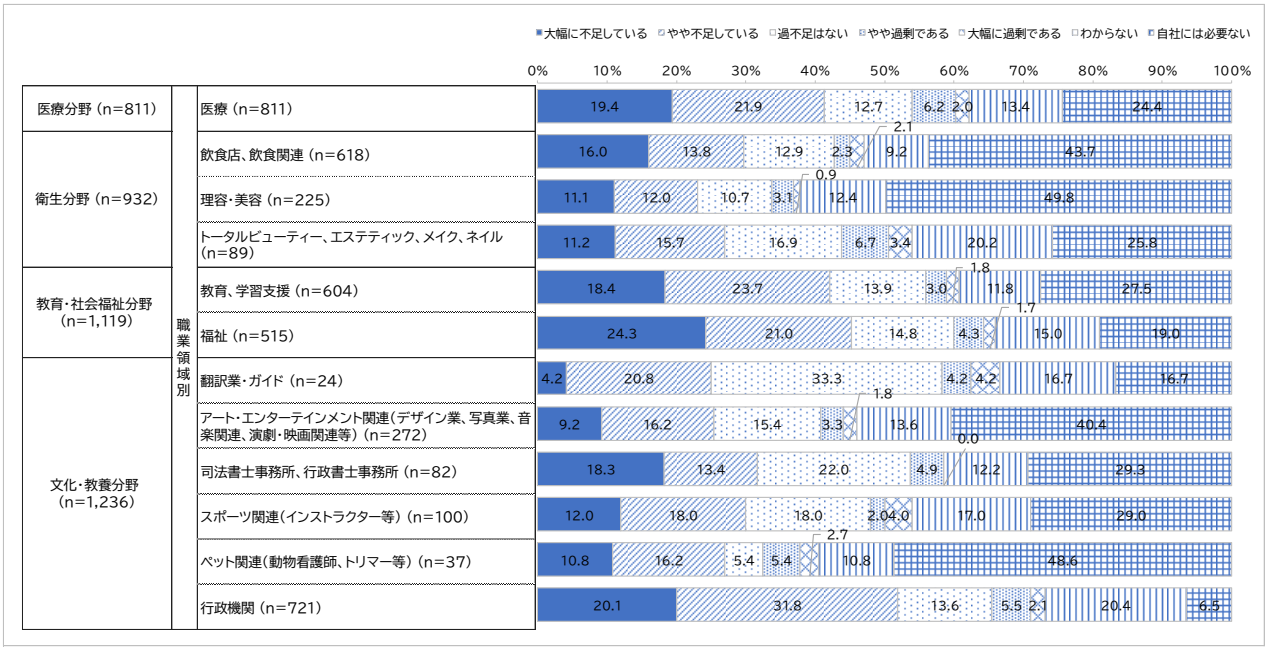

図 2-77 5 年後における DX 人材不足の状況
【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】（職業領域別）

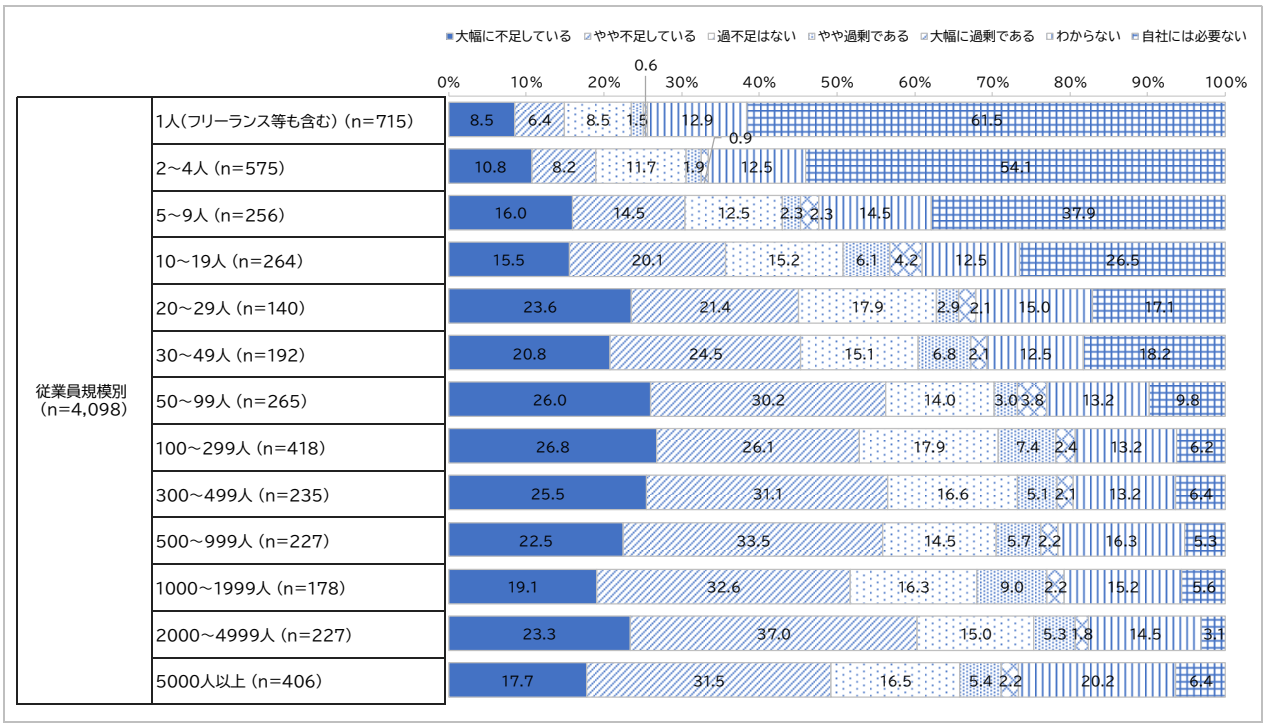

図 2-78 5 年後における DX 人材不足の状況
【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材】（従業員規模別）

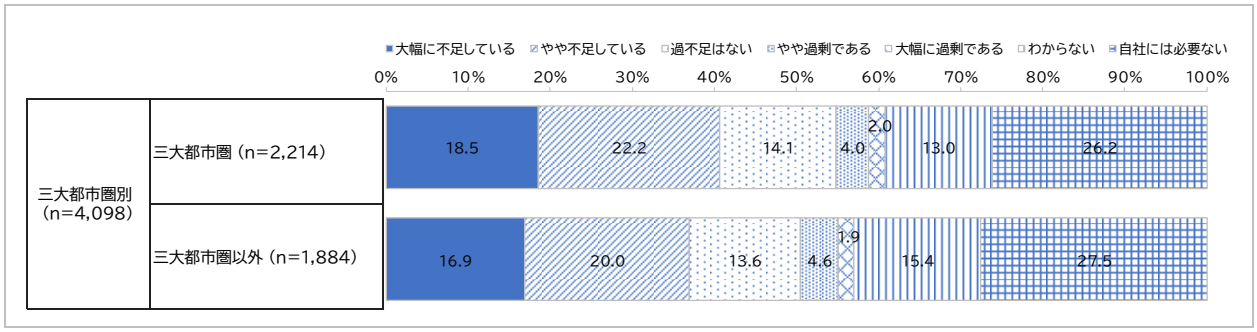

図 2-79 5 年後における DX 人材不足の状況
【システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材）（企業所在地別）

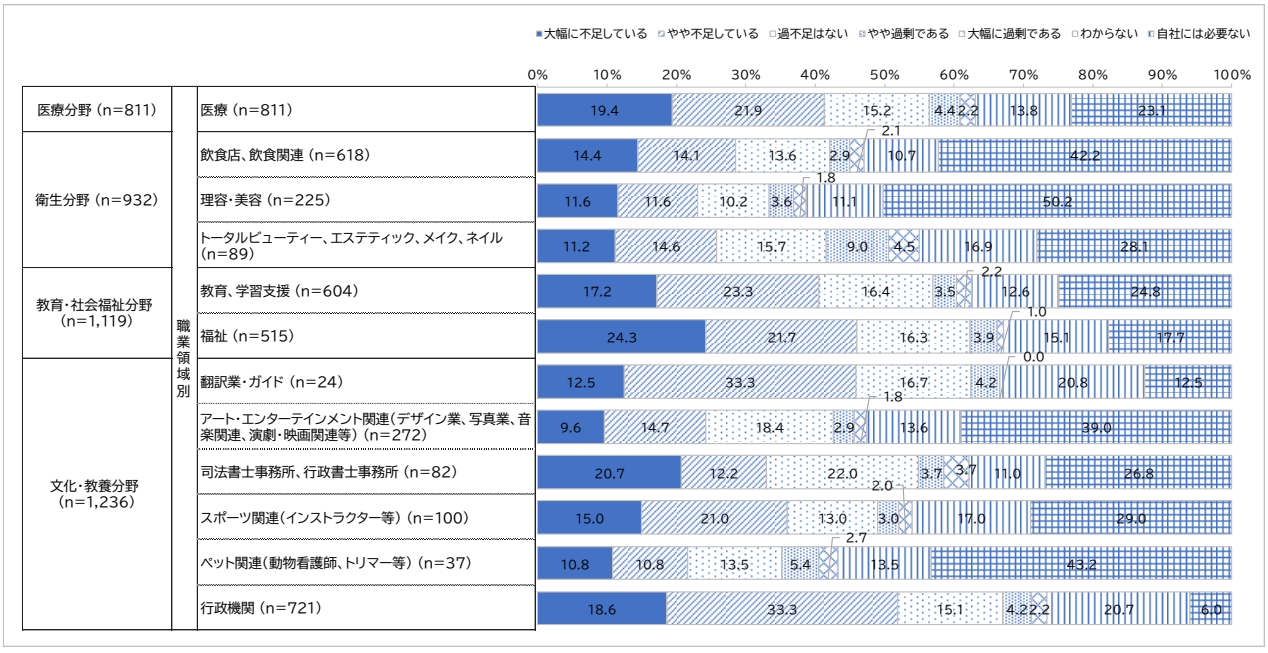

図 2-80 5 年後における DX 人材不足の状況
【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】（職業領域別）

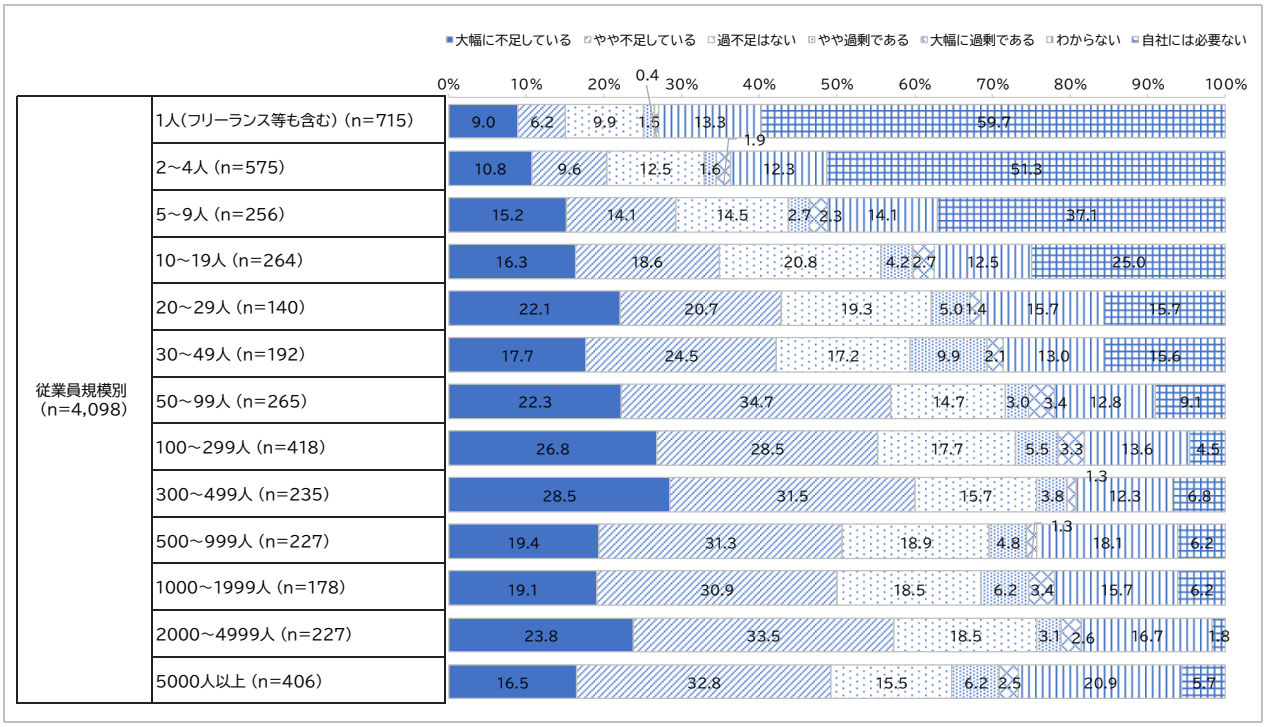

図 2-81 5 年後における DX 人材不足の状況
デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】（従業員規模別）

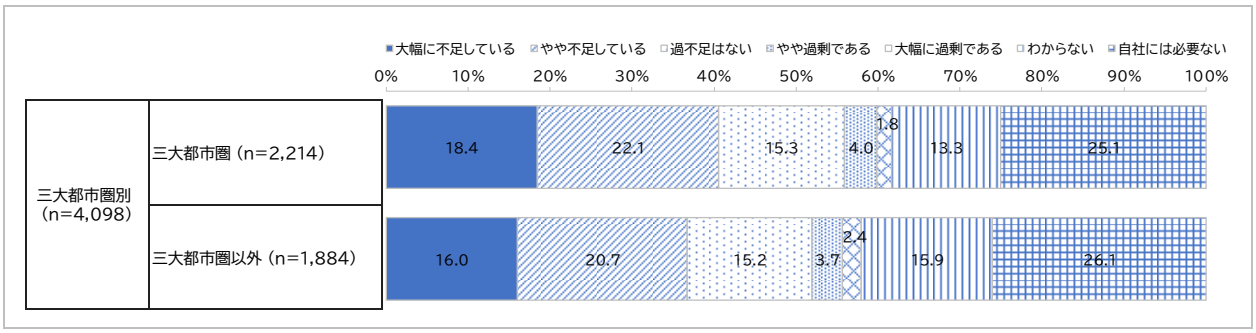

図 2-82 5 年後における DX 人材不足の状況
【デジタルツールの意義を理解し活用できる人材】（企業所在地別）

6） DX を活用した業務状況

- 「[Q24]現在、DX を活用した業務として、実行している、または実行しようとしているものを以下から全て選択してください。」と質問した。
- DX を活用した業務として、実行している、または実行しようとしている割合が大きいものは「業務改善（デジタライゼーション）」「IT ツール導入等による業務情報のデータ化」であった。
- 職業領域ごとにみると、「行政機関」「翻訳業・ガイド」「司法書士事務所・行政書士事務所」において、「IT ツール導入等による業務情報のデータ化」「業務改善（デジタライゼーション）」の割合が大きかった。

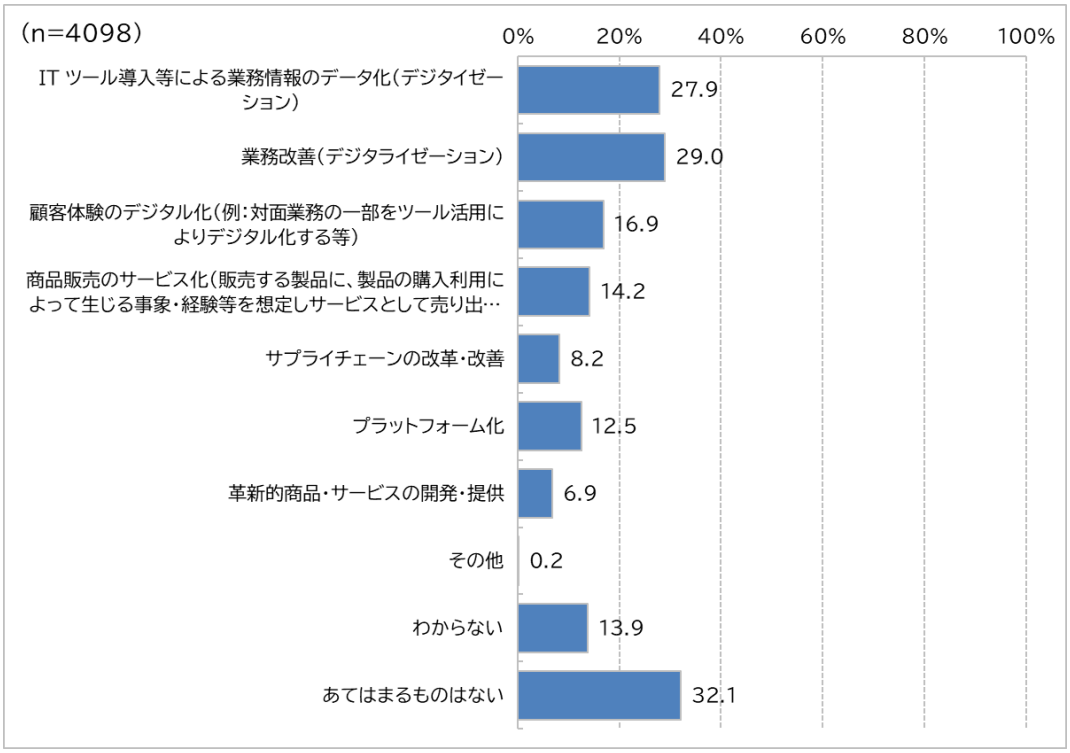

図 2-83 DX を活用した業務の取組状況（複数回答）

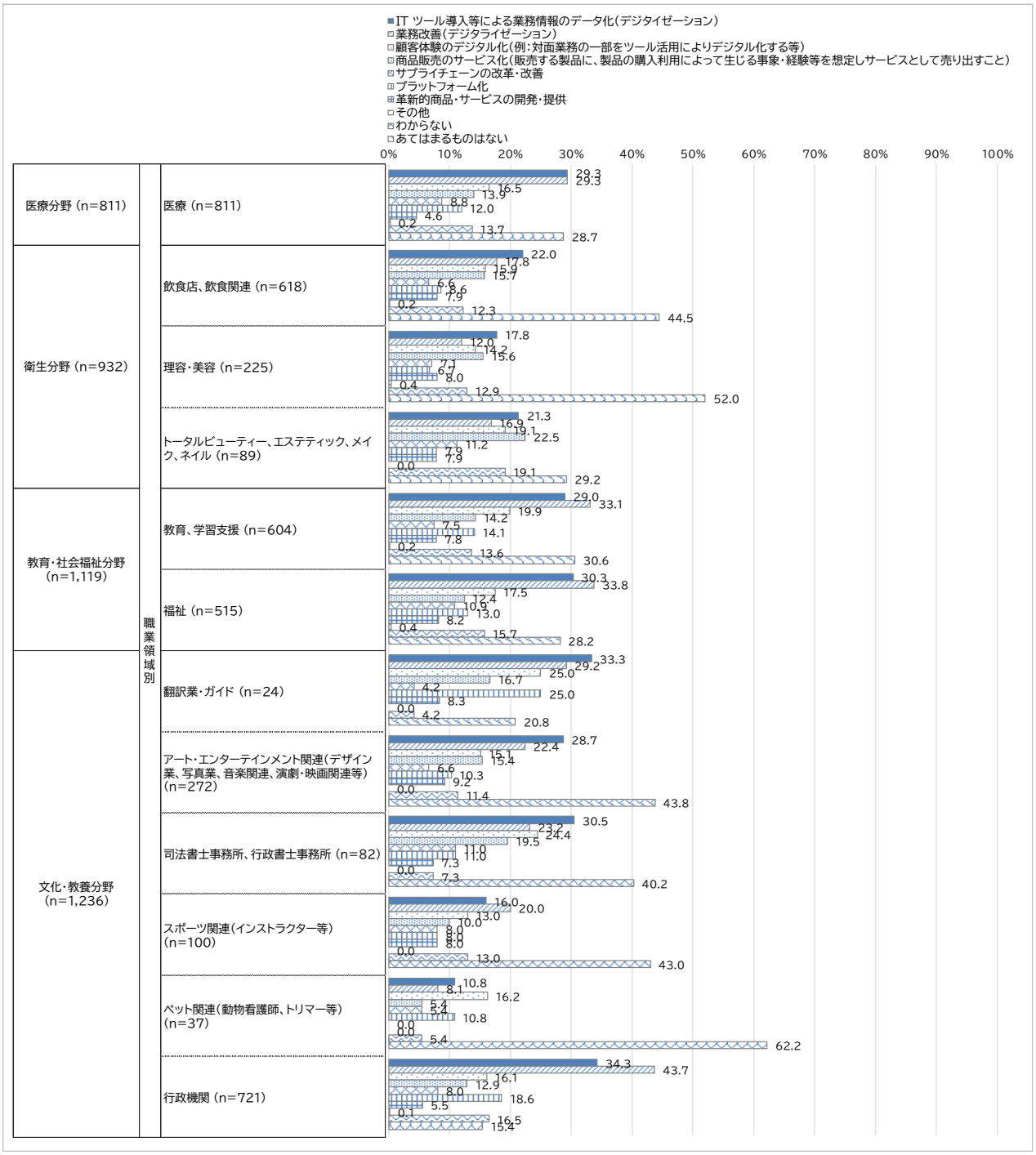

図 2-84 DX を活用した業務の取組状況(職業領域別)(複数回答)

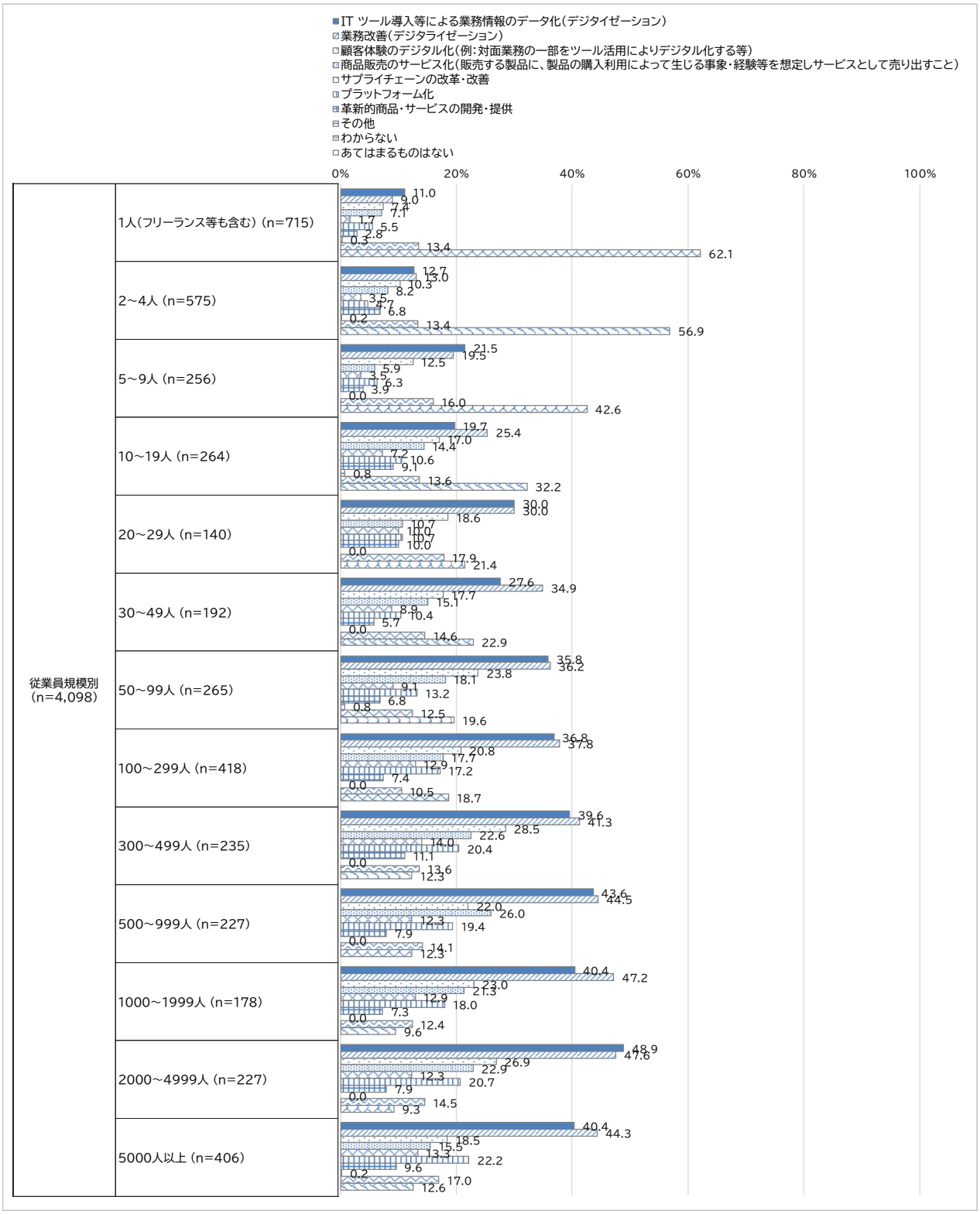

図 2-85 DX を活用した業務の取組状況(従業員規模別)(複数回答)

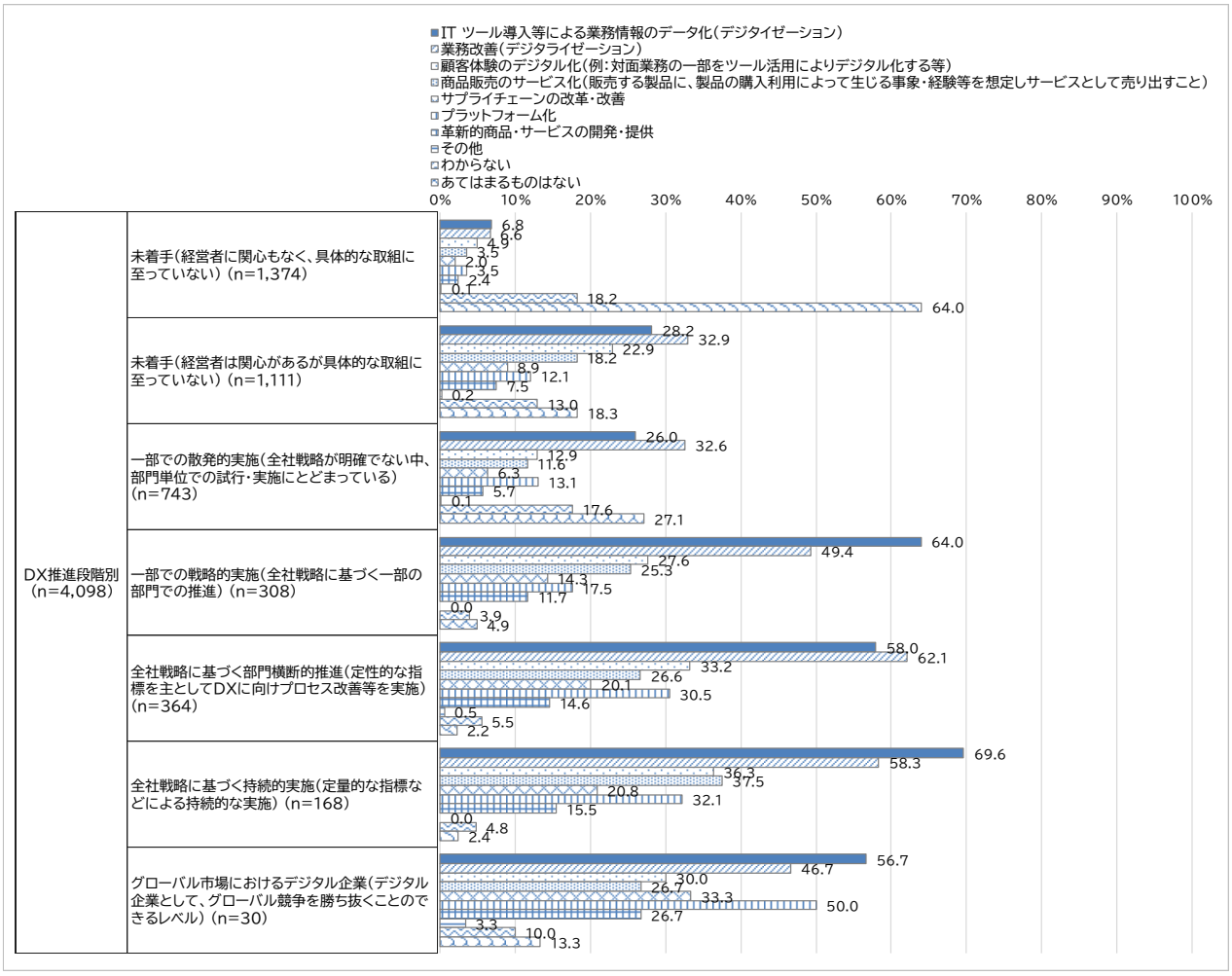

図 2-86 DX を活用した業務の取組状況（DX 推進段階別）（複数回答）

7） DX を活用した業務において必要なスキル

a. IT ツール導入等による業務情報のデータ化(デジタイゼーション)

- 「[Q25]「IT ツール導入等による業務情報のデータ化(デジタイゼーション)」について、以下のそれぞれのスキル項目が必要か不必要かを選択してください。」と質問した。
- 「IT ツール導入等による業務情報のデータ化(デジタイゼーション)」の業務において必要なスキルとして多かったものは、「情報セキュリティ」「コンプライアンス」に関する知識であった。他の項目についてもほぼ 6 割以上は必要という回答であった。

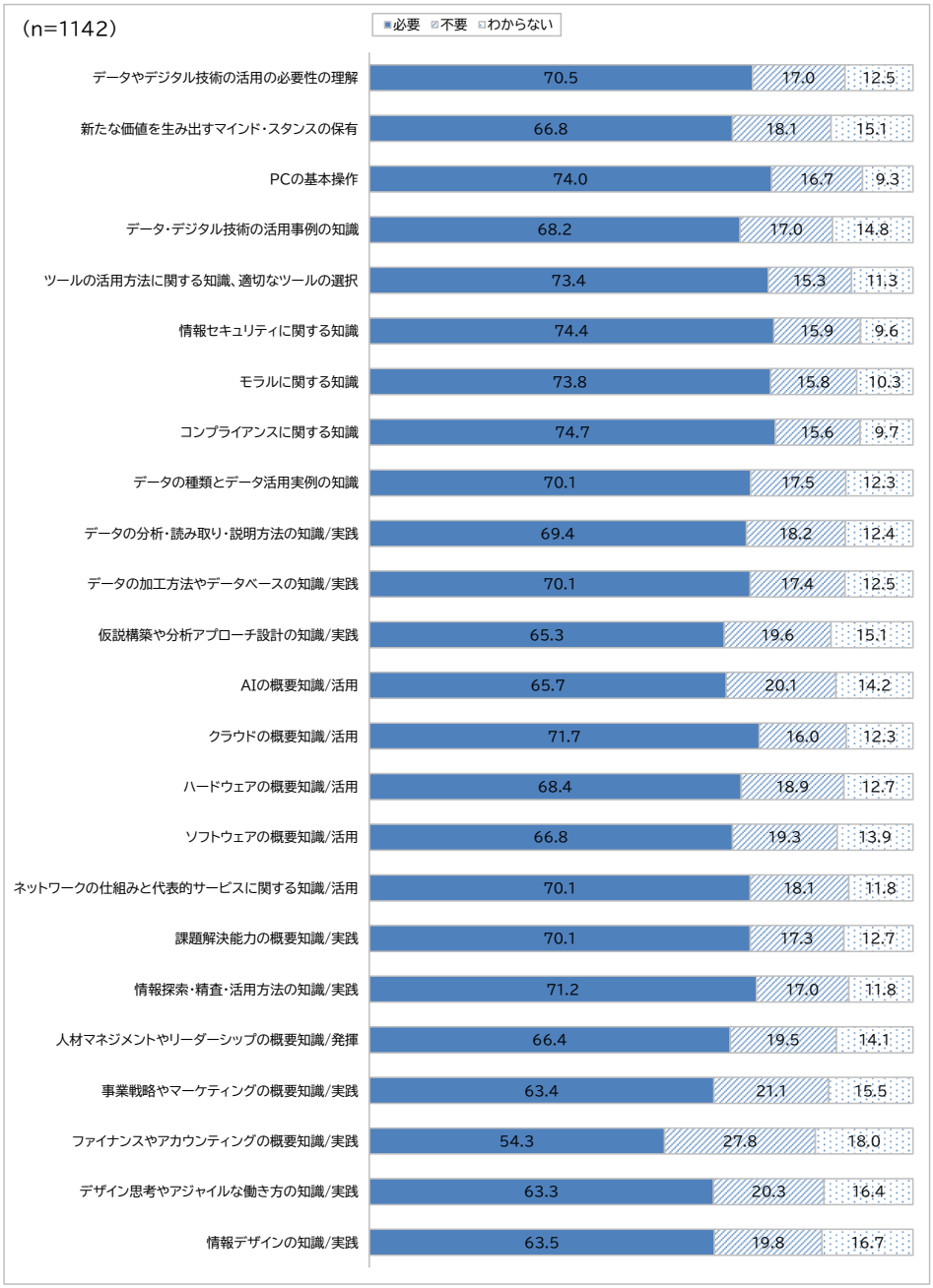

図 2-87 【IT ツール導入等による業務情報データ化(デジタイゼーション)】に必要なスキル(単一回答)

（%）

			データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	PCの基本操作	データ・デジタル技術の活用事例の知識	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	情報セキュリティに関する知識	モラルに関する知識	コンプライアンスに関する知識	データの種類とデータ活用実例の知識	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	データの加工方法やデータベースの知識/実践	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	20.6	18.5	21.5	18.6	21.2	22.3	21.2	21.2	21.0	20.7	19.6	19.7
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	13.8	14.2	14.7	14.7	14.2	14.1	13.8	14.4	13.6	13.8	14.4	13.8
		理容・美容（n=225）	9.3	9.3	10.2	9.3	11.1	11.1	11.1	11.6	9.8	9.8	9.8	10.7
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	14.6	13.5	18.0	16.9	13.5	14.6	13.5	18.0	13.5	12.4	15.7	16.9
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	22.7	20.9	24.2	22.4	23.3	23.3	23.2	23.0	22.0	22.7	21.5	19.2
		福祉（n=515）	20.4	19.6	21.7	18.8	21.6	22.3	23.5	23.5	21.2	19.8	20.8	18.8
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	16.7	16.7	20.8	25.0	20.8	20.8	20.8	20.8	16.7	16.7	20.8	8.3
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	22.1	20.2	21.3	19.5	23.5	21.7	22.1	20.6	22.8	18.8	21.7	16.2
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	18.3	15.9	20.7	18.3	20.7	18.3	20.7	22.0	19.5	15.9	18.3	15.9
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	8.0	9.0	11.0	9.0	10.0	6.0	8.0	8.0	8.0	6.0	11.0	8.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	2.7	10.8	5.4	5.4	10.8	8.1	5.4	5.4	5.4	5.4	5.4	8.1
		行政機関（n=721）	26.2	25.0	26.4	25.5	26.2	27.7	27.2	27.9	24.8	26.5	25.9	24.8

（%）

			AIの概要知識/活用	クラウドの概要知識/活用	ハードウェアの概要知識/活用	ソフトウェアの概要知識/活用	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	課題解決能力の概要知識/実践	情報探索・精査・活用方法の知識/実践	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	情報デザインの知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	18.5	20.8	20.0	19.5	20.6	19.4	20.7	18.5	17.6	15.4	17.5	18.2
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	14.4	13.1	13.6	13.3	13.6	14.9	13.3	13.6	13.8	11.3	14.1	12.9
		理容・美容（n=225）	12.0	11.6	9.8	9.8	9.3	10.2	11.6	11.1	8.9	8.0	10.2	9.3
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	11.2	16.9	13.5	16.9	16.9	14.6	15.7	13.5	14.6	15.7	13.5	13.5
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	21.2	24.0	21.2	21.2	21.7	21.2	22.7	21.4	20.5	16.7	19.7	20.7
		福祉（n=515）	18.6	21.6	20.2	19.8	22.3	23.1	22.3	21.9	19.6	15.7	17.3	17.9
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	20.8	16.7	20.8	20.8	20.8	12.5	20.8	25.0	8.3	16.7	20.8	12.5
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	18.4	20.2	21.0	18.4	21.7	21.0	19.5	16.2	17.3	14.7	20.2	19.5
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	18.3	19.5	17.1	17.1	15.9	18.3	20.7	14.6	13.4	15.9	15.9	18.3
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	8.0	6.0	10.0	9.0	10.0	8.0	8.0	9.0	6.0	8.0	8.0	9.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	8.1	10.8	10.8	8.1	8.1	10.8	10.8	2.7	5.4	8.1	5.4	8.1
		行政機関（n=721）	23.4	25.9	24.8	24.3	24.5	25.1	25.5	24.0	23.6	19.8	23.3	22.7

図 2-88 【IT ツール導入等による業務情報データ化（デジタイゼーション）に必要なスキル（職業領域別）（単一回答）

b. 業務改善(デジタライゼーション)

- 「[Q26]「業務改善(デジタライゼーション)」について、以下のそれぞれのスキル項目が必要か不必要かを選択してください。」と質問した。
- 「業務改善(デジタライゼーション)」の業務において必要なスキルとして多かったものは、「情報セキュリティに関する知識」「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」であった。他の項目についてもほぼ 6 割以上は必要という回答であった。

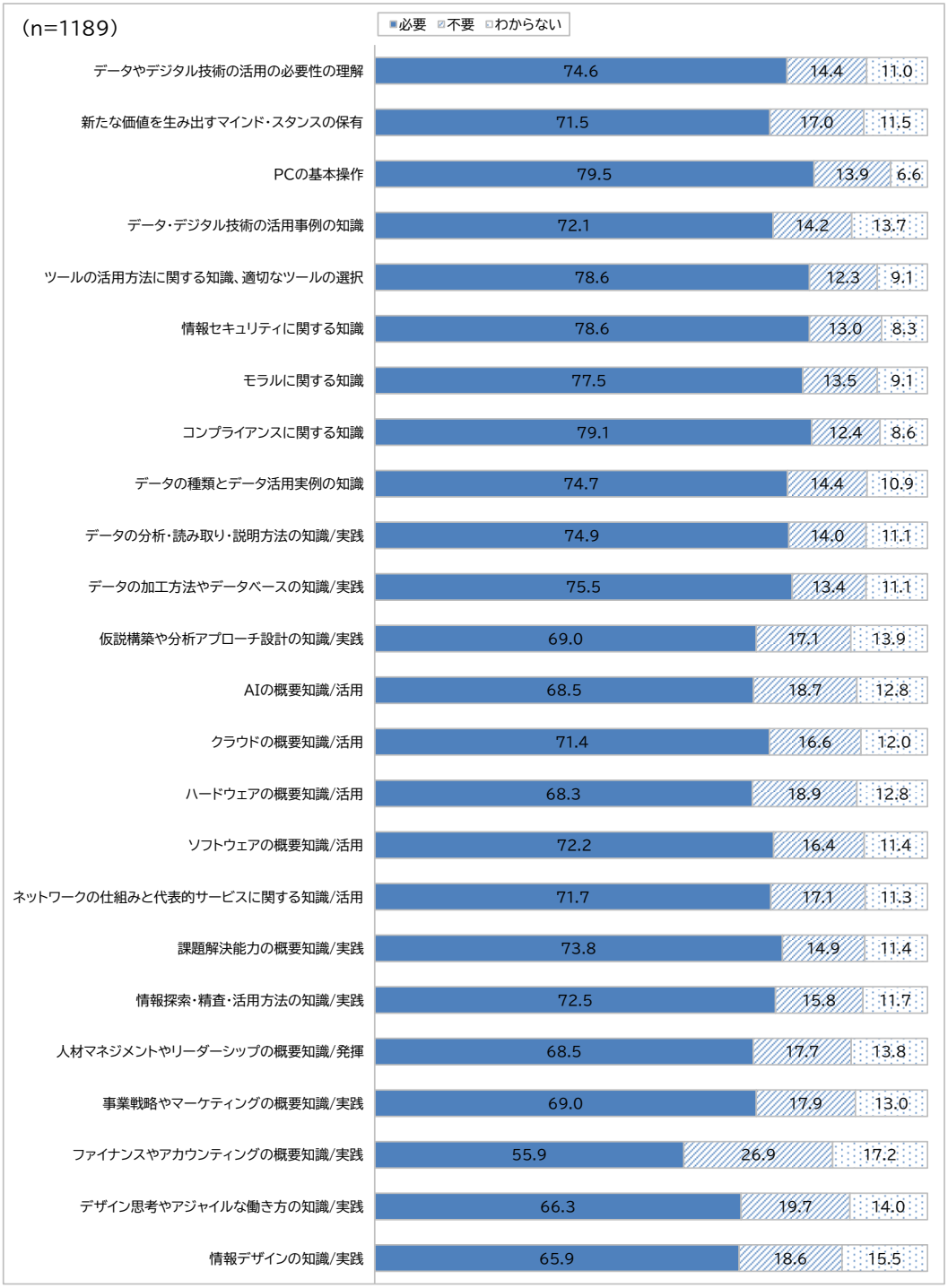

図 2-89 【業務改善(デジタライゼーション)】に必要なスキル(単一回答)

（%）

			データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	PCの基本操作	データ・デジタル技術の活用事例の知識	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	情報セキュリティに関する知識	モラルに関する知識	コンプライアンスに関する知識	データの種類とデータ活用実例の知識	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	データの加工方法やデータベースの知識/実践	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	21.3	19.7	23.6	19.9	22.2	22.8	22.7	22.1	21.5	21.5	22.1	20.0
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	12.0	11.7	12.8	12.1	13.4	12.3	12.0	11.8	12.0	11.7	12.3	11.5
		理容・美容（n=225）	9.3	10.2	8.0	6.7	7.6	9.3	8.0	8.9	8.4	8.4	8.0	7.1
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	9.0	9.0	7.9	12.4	9.0	13.5	12.4	9.0	13.5	10.1	7.9	12.4
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	25.5	25.8	28.1	25.7	27.6	26.2	27.0	28.1	26.2	26.8	26.7	24.2
		福祉（n=515）	25.0	22.9	27.0	23.5	25.2	26.0	24.3	26.0	22.9	24.1	25.0	22.3
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	25.0	20.8	20.8	25.0	25.0	20.8	20.8	29.2	25.0	20.8	8.3	4.2
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	16.2	15.4	16.2	15.8	18.0	18.0	17.6	19.1	16.2	17.3	15.8	16.2
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	17.1	17.1	19.5	18.3	19.5	22.0	18.3	20.7	17.1	17.1	17.1	14.6
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	12.0	11.0	10.0	14.0	14.0	12.0	15.0	10.0	11.0	15.0	14.0	14.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	8.1	8.1	8.1	5.4	5.4	8.1	8.1	8.1	8.1	8.1	8.1	8.1
		行政機関（n=721）	34.5	33.0	36.5	33.1	36.5	36.3	36.1	37.0	35.4	34.3	35.0	31.3

（%）

			AIの概要知識/活用	クラウドの概要知識/活用	ハードウェアの概要知識/活用	ソフトウェアの概要知識/活用	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	課題解決能力の概要知識/実践	情報探索・精査・活用方法の知識/実践	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	情報デザインの知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	19.9	20.1	20.1	21.1	20.8	21.0	20.0	19.0	18.9	14.7	17.9	18.2
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	11.8	11.5	11.8	11.8	11.8	12.5	11.5	12.1	12.1	8.9	11.3	10.8
		理容・美容（n=225）	7.1	7.1	7.1	8.4	8.4	8.0	8.0	8.0	9.3	6.2	9.3	8.0
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	9.0	10.1	10.1	10.1	9.0	11.2	6.7	6.7	10.1	9.0	10.1	7.9
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	23.7	24.5	22.8	24.8	23.3	25.8	26.0	23.3	23.8	20.2	23.7	23.8
		福祉（n=515）	21.2	24.9	23.9	23.1	24.9	23.9	23.1	23.5	24.3	19.6	21.4	20.6
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	16.7	20.8	25.0	29.2	29.2	25.0	20.8	12.5	8.3	16.7	8.3	12.5
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	15.8	15.8	14.0	15.4	15.1	18.0	15.1	14.3	14.7	11.0	14.7	14.3
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	15.9	18.3	17.1	14.6	17.1	17.1	18.3	14.6	12.2	13.4	15.9	15.9
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	15.0	13.0	10.0	12.0	12.0	10.0	11.0	11.0	13.0	12.0	15.0	11.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	8.1	5.4	5.4	8.1	5.4	8.1	8.1	5.4	5.4	8.1	8.1	8.1
		行政機関（n=721）	31.5	32.7	30.5	33.4	33.0	33.4	35.2	32.2	31.5	25.8	30.1	31.2

図 2-90 【業務改善（デジタライゼーション）】に必要なスキル（職業領域別）（単一回答）

c. 顧客体験のデジタル化

- 「[Q27]「顧客体験のデジタル化」について、以下のそれぞれのスキル項目が必要か不必要かを選択してください。」と質問した。
- 「顧客体験デジタル化」の業務において必要なスキルとして多かったものは、「データやデジタル技術の活用の必要性の理解」「新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有」であった。他の項目についてもほぼ 6 割以上は必要という回答であった。

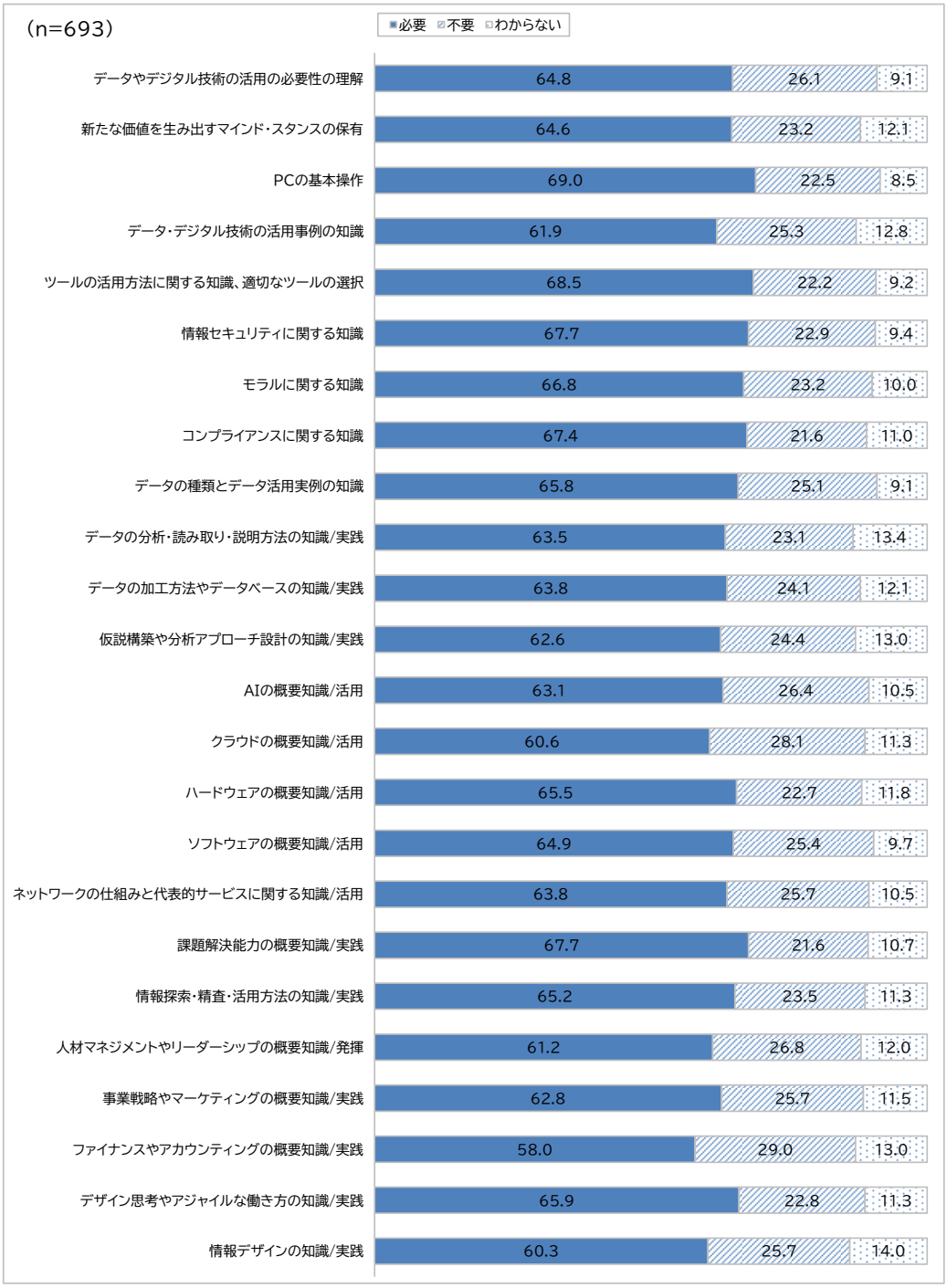

図 2-91 【顧客体験デジタル化】に必要なスキル(単一回答)

（%）

			データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	PCの基本操作	データ・デジタル技術の活用事例の知識	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	情報セキュリティに関する知識	モラルに関する知識	コンプライアンスに関する知識	データの種類とデータ活用実例の知識	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	データの加工方法やデータベースの知識/実践	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	10.1	9.5	10.5	9.4	11.0	10.2	10.9	10.7	11.3	10.9	10.4	10.6
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	9.1	9.5	9.9	9.4	10.4	9.7	10.0	8.9	10.0	9.2	9.7	9.5
		理容・美容（n=225）	8.9	8.4	7.6	8.4	8.0	9.3	9.3	8.0	8.0	7.6	8.0	8.0
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	12.4	12.4	13.5	11.2	14.6	14.6	15.7	14.6	11.2	11.2	11.2	12.4
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	13.6	13.9	14.4	13.4	14.9	14.1	14.4	15.2	13.7	12.7	13.6	12.3
		福祉（n=515）	12.4	12.4	13.4	11.1	12.6	13.2	11.5	12.8	11.7	11.1	12.2	11.5
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	12.5	16.7	8.3	12.5	12.5	16.7	8.3	8.3	12.5	20.8	8.3	4.2
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	10.3	9.2	11.0	9.9	10.3	9.6	8.8	9.9	10.7	9.9	10.7	9.9
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	18.3	22.0	23.2	19.5	19.5	19.5	17.1	20.7	17.1	22.0	19.5	17.1
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	7.0	9.0	8.0	9.0	8.0	9.0	8.0	8.0	8.0	7.0	8.0	8.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	5.4	5.4	10.8	5.4	8.1	10.8	5.4	2.7	5.4	8.1	2.7	8.1
		行政機関（n=721）	11.0	10.5	11.7	9.8	10.8	11.1	11.4	11.2	10.4	10.3	9.6	10.3

（%）

			AIの概要知識/活用	クラウドの概要知識/活用	ハードウェアの概要知識/活用	ソフトウェアの概要知識/活用	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	課題解決能力の概要知識/実践	情報探索・精査・活用方法の知識/実践	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	情報デザインの知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	10.1	9.4	11.1	10.5	10.7	11.5	9.9	9.7	10.2	9.9	11.0	9.4
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	9.5	8.6	9.4	8.7	9.7	10.0	10.2	9.9	8.9	8.4	9.2	9.4
		理容・美容（n=225）	8.0	8.0	7.1	7.6	8.0	8.9	9.8	8.4	7.6	6.7	8.4	8.0
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	11.2	11.2	13.5	12.4	12.4	13.5	14.6	11.2	10.1	10.1	12.4	12.4
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	12.9	12.9	13.4	13.6	12.6	14.1	14.2	12.4	12.9	10.9	13.7	12.3
		福祉（n=515）	12.2	11.5	12.4	12.6	11.7	12.6	11.5	11.8	11.7	11.3	12.2	10.7
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	8.3	12.5	20.8	16.7	12.5	12.5	8.3	12.5	8.3	12.5	12.5	8.3
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	10.3	9.9	11.8	11.8	11.4	10.7	10.3	8.8	10.3	8.1	9.9	9.2
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	15.9	19.5	19.5	18.3	18.3	18.3	19.5	18.3	20.7	18.3	17.1	19.5
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	5.0	5.0	8.0	7.0	10.0	6.0	7.0	9.0	6.0	9.0	6.0	5.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	5.4	2.7	5.4	8.1	5.4	8.1	5.4	0.0	8.1	8.1	8.1	10.8
		行政機関（n=721）	10.7	10.3	9.7	10.4	9.6	10.5	10.3	9.4	10.7	9.7	11.4	10.3

図 2-92 【顧客体験デジタル化】に必要なスキル（職業領域別）（単一回答）

d. 商品販売のサービス化

- 「[Q28]「商品販売のサービス化」について、以下のそれぞれのスキル項目が必要か不必要かを選択してください。」と質問した。
- 「商品販売サービス化」の業務において必要なスキルとして多かったものは、「モラルに関する知識」「コンプライアンスに関する知識」「データの種類とデータ活用実例の知識」であった。他の項目についてもほぼ 6 割以上は必要という回答であった。

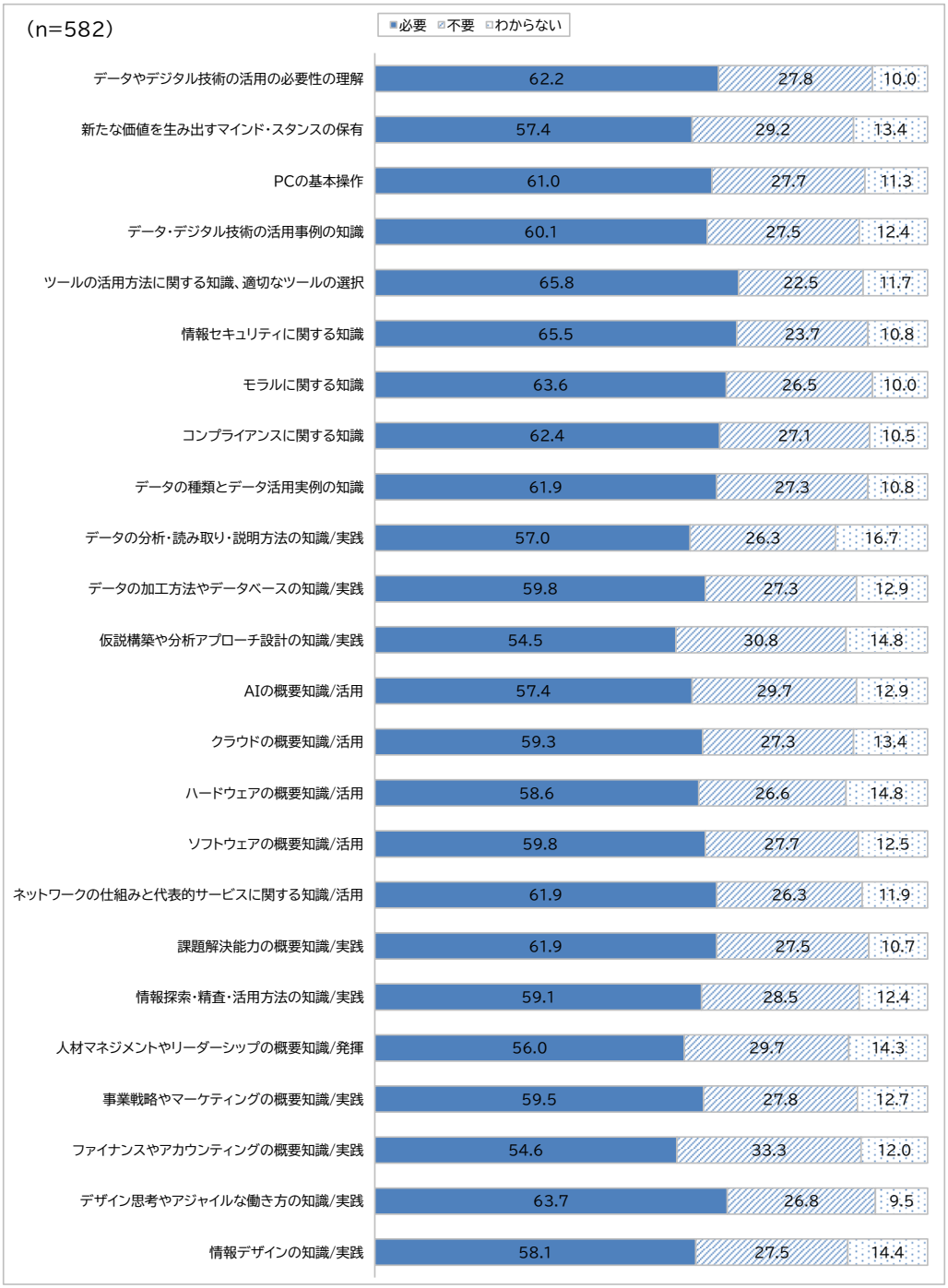

図 2-93 【商品販売サービス化】に必要なスキル(単一回答)

（%）

			データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	PCの基本操作	データ・デジタル技術の活用事例の知識	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	情報セキュリティに関する知識	モラルに関する知識	コンプライアンスに関する知識	データの種類とデータ活用実例の知識	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	データの加工方法やデータベースの知識/実践	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	8.3	7.2	8.8	7.5	8.6	8.6	8.9	8.4	7.9	6.5	7.3	7.4
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	10.7	9.1	9.1	10.2	8.9	9.7	9.7	9.9	9.1	9.4	9.4	8.4
		理容・美容（n=225）	11.1	9.8	9.8	9.8	11.1	10.7	11.6	11.6	11.6	8.4	8.9	8.9
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	19.1	15.7	20.2	18.0	16.9	18.0	20.2	15.7	16.9	15.7	16.9	15.7
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	8.3	8.4	8.9	10.1	10.4	10.3	9.6	8.9	9.9	9.4	10.3	8.6
		福祉（n=515）	8.3	7.2	8.2	8.5	9.7	9.5	7.8	9.3	8.2	8.5	7.6	7.4
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	4.2	8.3	4.2	4.2	12.5	8.3	8.3	4.2	12.5	8.3	8.3	4.2
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	8.5	7.4	9.9	6.6	10.7	9.9	9.6	9.9	9.2	8.8	7.4	6.3
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	11.0	12.2	11.0	8.5	11.0	14.6	14.6	8.5	9.8	7.3	14.6	11.0
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	4.0	8.0	6.0	6.0	9.0	7.0	6.0	7.0	6.0	6.0	6.0	5.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7
		行政機関（n=721）	7.8	7.6	6.7	6.9	7.5	7.1	6.8	6.8	7.5	6.7	7.5	6.7

（%）

			AIの概要知識/活用	クラウドの概要知識/活用	ハードウェアの概要知識/活用	ソフトウェアの概要知識/活用	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	課題解決能力の概要知識/実践	情報探索・精査・活用方法の知識/実践	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	情報デザインの知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	7.3	7.3	8.0	7.6	8.4	7.9	7.6	7.3	8.3	6.4	7.9	7.3
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	10.2	8.3	9.4	9.2	9.7	9.4	9.4	8.9	9.4	8.6	10.7	8.7
		理容・美容（n=225）	8.9	10.2	9.3	11.6	9.8	10.7	8.9	7.6	8.9	9.3	11.6	10.7
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	10.1	19.1	15.7	18.0	15.7	18.0	18.0	15.7	15.7	15.7	19.1	18.0
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	9.3	9.9	9.4	10.1	9.1	9.6	8.8	7.9	8.6	8.1	9.6	8.4
		福祉（n=515）	7.8	9.1	8.5	8.7	7.4	8.3	8.3	7.6	8.3	7.6	8.9	8.7
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	12.5	4.2	12.5	8.3	4.2	8.3	12.5	8.3	8.3	12.5	12.5	8.3
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	9.6	7.0	5.5	5.9	8.5	9.2	9.2	7.0	8.1	8.1	8.1	8.5
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	11.0	9.8	12.2	8.5	14.6	11.0	14.6	12.2	11.0	9.8	11.0	13.4
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	5.0	7.0	6.0	5.0	6.0	6.0	6.0	7.0	8.0	6.0	5.0	3.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	2.7	5.4	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	2.7	0.0	2.7	2.7	2.7
		行政機関（n=721）	6.0	7.1	6.5	6.9	8.3	7.5	6.2	7.6	7.1	6.9	7.5	6.8

図 2-94 【商品販売サービス化】に必要なスキル（職業領域別）（単一回答）

e. サプライチェーンの改革・改善

- 「[Q29]「サプライチェーンの改革・改善」について、以下のそれぞれのスキル項目が必要か不必要かを選択してください。」と質問した。
- 「サプライチェーン DX」の業務において必要なスキルとして多かったものは、「情報セキュリティに関する知識」「データやデジタル技術の活用の必要性の理解」ことであった。他の項目についてもほぼ 6 割以上は必要という回答であった。

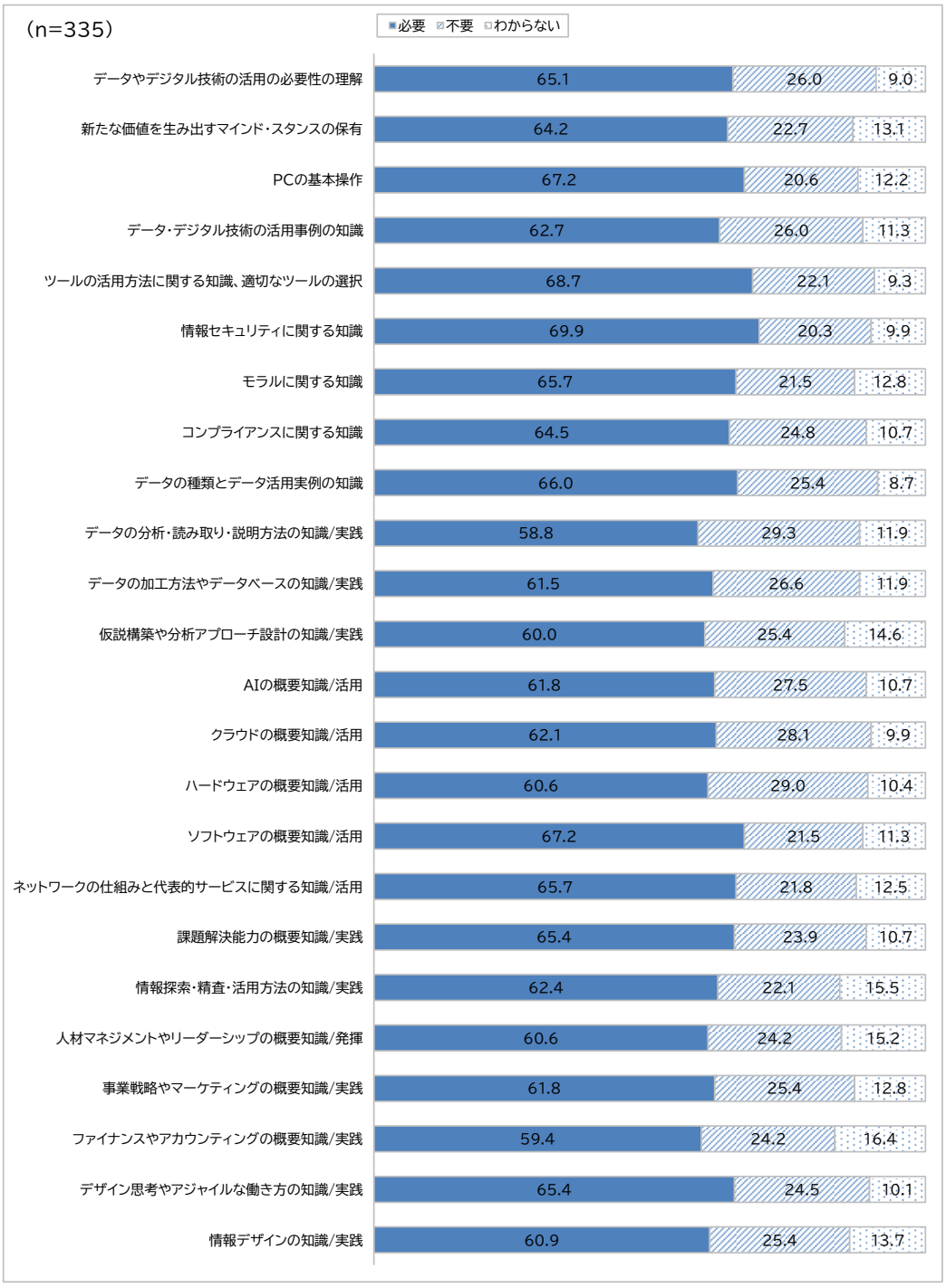

図 2-95 【サプライチェーンの改革・改善】に必要なスキル(単一回答)

（%）

			データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	PCの基本操作	データ・デジタル技術の活用事例の知識	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	情報セキュリティに関する知識	モラルに関する知識	コンプライアンスに関する知識	データの種類とデータ活用実例の知識	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	データの加工方法やデータベースの知識/実践	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	5.3	5.1	5.9	4.6	5.8	5.4	5.4	5.3	5.5	4.2	4.6	4.6
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	3.9	4.0	3.9	3.6	4.0	4.4	4.0	3.2	3.9	4.4	4.4	3.9
		理容・美容（n=225）	3.6	3.1	3.1	4.4	2.2	3.1	4.4	4.0	4.0	2.7	4.4	3.1
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	5.6	6.7	6.7	4.5	7.9	6.7	4.5	6.7	6.7	4.5	5.6	5.6
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	5.3	5.8	5.3	5.0	5.5	5.6	5.5	4.8	5.5	5.1	4.8	5.3
		福祉（n=515）	7.6	7.0	7.2	7.8	8.2	8.5	7.2	7.8	8.0	7.0	6.0	7.2
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	4.2	0.0	4.2	4.2	4.2	4.2	0.0	0.0	0.0	0.0	4.2	0.0
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	4.8	5.1	4.8	3.7	4.4	4.0	4.4	4.8	5.1	4.0	3.7	4.0
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	8.5	9.8	9.8	9.8	8.5	9.8	9.8	8.5	7.3	8.5	9.8	8.5
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	4.0	4.0	6.0	5.0	5.0	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	6.0	4.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	2.7	0.0	2.7	2.7	5.4	2.7	0.0	2.7	2.7	2.7	2.7	0.0
		行政機関（n=721）	5.7	5.4	5.8	5.8	6.1	6.4	5.8	6.0	5.3	4.9	5.7	5.1

（%）

			AIの概要知識/活用	クラウドの概要知識/活用	ハードウェアの概要知識/活用	ソフトウェアの概要知識/活用	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	課題解決能力の概要知識/実践	情報探索・精査・活用方法の知識/実践	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	情報デザインの知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	5.2	5.4	5.2	5.1	5.4	5.2	4.9	4.2	5.3	5.1	5.3	4.4
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	4.4	4.2	3.6	4.4	3.9	4.0	4.2	4.0	3.9	3.7	4.5	4.7
		理容・美容（n=225）	3.6	3.6	2.7	3.1	2.2	4.0	3.1	3.1	3.1	3.6	3.6	3.1
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	4.5	4.5	6.7	5.6	5.6	6.7	5.6	5.6	6.7	5.6	7.9	5.6
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	5.1	5.0	4.5	6.1	6.0	6.0	5.3	5.1	4.6	5.0	5.3	5.6
		福祉（n=515）	7.2	6.2	7.0	7.8	8.2	7.8	6.6	7.0	7.0	6.8	7.4	6.8
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	4.2	0.0	0.0	4.2	0.0	0.0	0.0	4.2	4.2	0.0	0.0	4.2
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	3.3	4.0	4.8	4.0	4.0	4.4	4.8	4.4	4.4	2.2	4.0	2.9
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	8.5	8.5	8.5	8.5	8.5	8.5	8.5	8.5	9.8	7.3	8.5	8.5
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	4.0	4.0	2.0	4.0	4.0	4.0	4.0	6.0	4.0	6.0	6.0	3.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	2.7	0.0	0.0	0.0	2.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.7
		行政機関（n=721）	5.0	5.8	5.8	6.2	5.7	5.3	5.7	5.4	5.3	5.4	5.4	5.3

図 2-96 【サプライチェーンの改革・改善】に必要なスキル（単一回答）

f. プラットフォーム化

- 「[Q30]「プラットフォーム化」について、以下のそれぞれのスキル項目が必要か不必要かを選択してください。」と質問した。
- 「プラットフォーム化」の業務において必要なスキルとして多かったものは、「情報セキュリティに関する知識」「モラルに関する知識」であった。他の項目についてもほぼ 6 割以上は必要という回答であった。

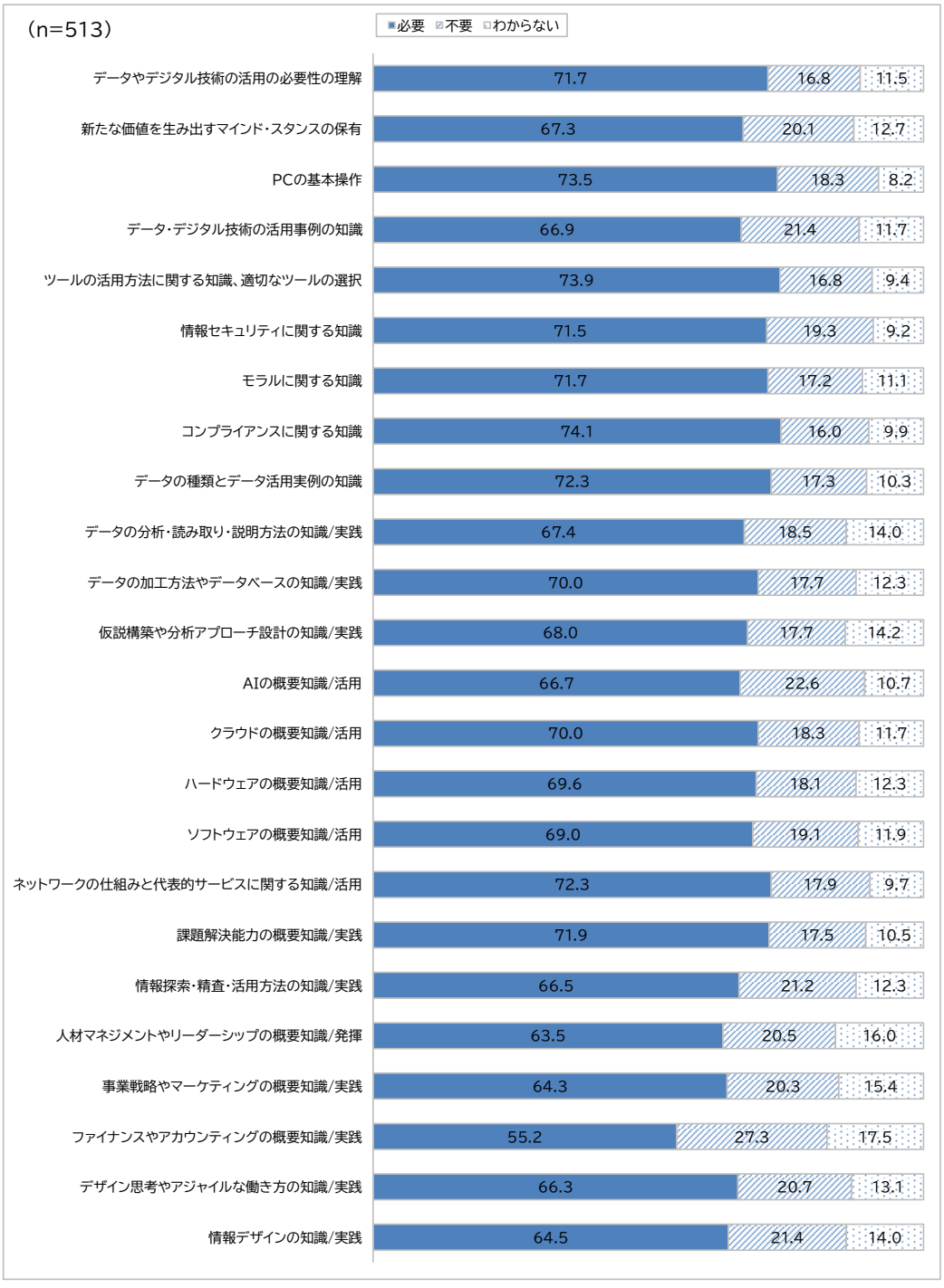

図 2-97 【プラットフォーム化】に必要なスキル(単一回答)

（%）

			データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	PCの基本操作	データ・デジタル技術の活用事例の知識	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	情報セキュリティに関する知識	モラルに関する知識	コンプライアンスに関する知識	データの種類とデータ活用実例の知識	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	データの加工方法やデータベースの知識/実践	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	8.1	7.6	7.9	6.8	8.0	7.5	8.3	8.5	8.6	7.5	7.5	7.9
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	5.8	6.0	6.3	5.7	6.0	5.0	5.5	5.7	6.3	5.8	5.2	5.5
		理容・美容（n=225）	4.0	3.1	4.4	4.0	4.9	4.4	4.4	4.9	5.3	5.3	4.9	3.6
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	5.6	2.2	3.4	5.6	5.6	3.4	3.4	3.4	5.6	4.5	2.2	3.4
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	10.9	9.8	9.9	10.4	11.1	10.9	10.9	11.4	11.1	9.9	9.8	9.8
		福祉（n=515）	9.3	8.7	11.1	9.1	10.9	10.9	10.7	10.5	9.5	9.5	10.9	9.1
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	25.0	20.8	20.8	16.7	20.8	20.8	20.8	20.8	25.0	20.8	16.7	16.7
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	6.6	7.0	5.9	5.5	6.6	5.9	5.1	6.3	5.5	5.1	7.0	6.6
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	7.3	7.3	6.1	9.8	8.5	7.3	8.5	7.3	7.3	6.1	9.8	7.3
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	4.0	6.0	7.0	6.0	5.0	6.0	5.0	6.0	5.0	5.0	5.0	5.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	8.1	8.1	10.8	10.8	10.8	8.1	8.1	8.1	10.8	8.1	8.1	10.8
		行政機関（n=721）	14.0	13.0	14.8	12.8	13.7	14.4	13.7	14.1	12.9	12.8	13.7	13.5

（%）

			AIの概要知識/活用	クラウドの概要知識/活用	ハードウェアの概要知識/活用	ソフトウェアの概要知識/活用	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	課題解決能力の概要知識/実践	情報探索・精査・活用方法の知識/実践	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	情報デザインの知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	6.2	7.3	8.0	7.9	7.5	8.5	7.3	7.3	7.2	6.0	7.3	7.3
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	6.1	5.8	5.7	4.9	6.3	6.6	5.7	5.5	5.2	5.3	6.0	5.2
		理容・美容（n=225）	4.4	4.0	3.6	4.9	4.0	4.9	4.4	4.0	3.1	2.7	2.7	4.4
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	4.5	5.6	4.5	5.6	4.5	3.4	4.5	3.4	2.2	2.2	4.5	3.4
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	10.8	10.6	10.4	11.3	11.1	10.3	9.4	9.9	9.9	7.6	9.8	9.6
		福祉（n=515）	9.7	9.3	9.7	10.3	9.9	10.3	9.7	9.3	9.1	8.2	8.9	8.7
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	16.7	20.8	20.8	16.7	20.8	20.8	20.8	20.8	20.8	16.7	25.0	16.7
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	5.1	5.9	5.9	5.5	5.9	6.6	5.5	4.4	6.3	5.1	7.0	5.9
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	8.5	7.3	8.5	8.5	11.0	6.1	7.3	8.5	8.5	8.5	4.9	7.3
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	5.0	5.0	5.0	4.0	4.0	4.0	3.0	3.0	4.0	4.0	4.0	4.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	10.8	8.1	10.8	10.8	8.1	8.1	10.8	5.4	5.4	8.1	10.8	10.8
		行政機関（n=721）	12.6	14.3	13.2	12.3	14.3	13.2	12.9	11.7	12.3	10.1	12.8	12.5

図 2-98 【プラットフォーム化】に必要なスキル（職業領域別）（単一回答）

g. 革新的商品・サービスの開発・提供

- 「[Q31]「革新的商品・サービスの開発・提供」について、以下のそれぞれのスキル項目が必要か不必要かを選択してください。」と質問した。
- 「革新的商品・サービス」の業務において必要なスキルとして多かったものは、「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」「コンプライアンスに関する知識」であった。他の項目についてもほぼ 6 割以上は必要という回答であった。

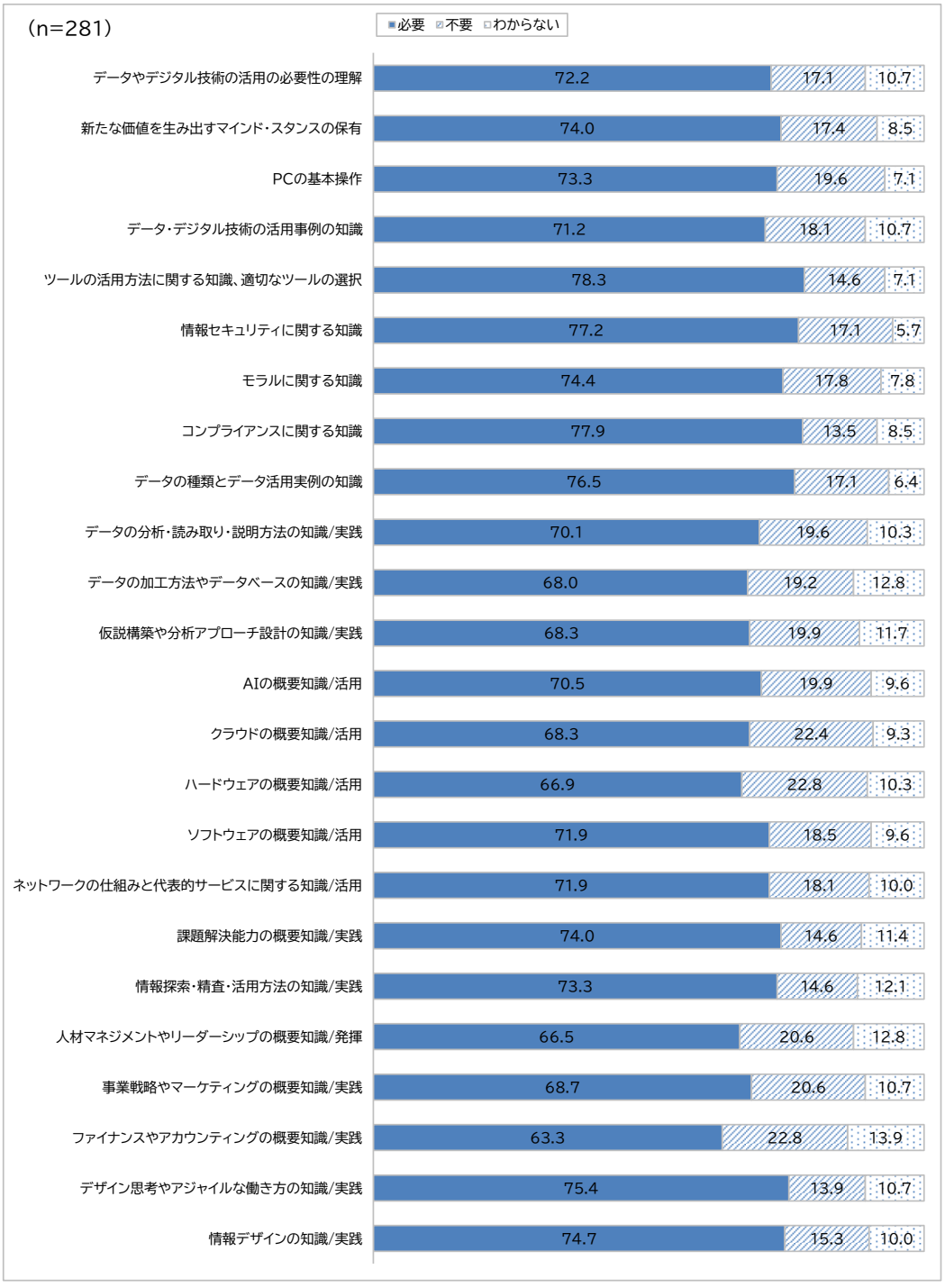

図 2-99 【革新的商品・サービス】に必要なスキル（単一回答）

（%）

			データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	PCの基本操作	データ・デジタル技術の活用事例の知識	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	情報セキュリティに関する知識	モラルに関する知識	コンプライアンスに関する知識	データの種類とデータ活用実例の知識	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	データの加工方法やデータベースの知識/実践	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	3.3	3.5	3.2	3.3	3.8	3.7	3.3	3.7	3.6	3.3	3.3	3.2
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	5.2	5.2	5.2	5.0	5.7	6.0	5.8	6.0	5.3	5.8	5.0	4.5
		理容・美容（n=225）	4.9	5.3	4.9	5.3	5.8	4.4	5.3	5.8	4.4	4.4	4.0	4.4
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	5.6	4.5	5.6	7.9	4.5	4.5	5.6	4.5	5.6	3.4	3.4	4.5
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	6.5	6.3	6.3	5.8	6.5	6.8	5.6	5.8	6.1	5.5	5.5	5.8
		福祉（n=515）	5.8	6.4	6.2	5.8	6.2	6.6	6.2	6.8	6.6	5.8	6.2	5.8
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	8.3	4.2	8.3	4.2	4.2	8.3	8.3	4.2	4.2	4.2	4.2	0.0
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	6.3	7.0	6.3	6.3	7.0	6.3	6.6	6.6	7.4	5.5	5.9	5.9
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	4.9	4.9	6.1	4.9	6.1	4.9	4.9	7.3	7.3	3.7	4.9	6.1
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	5.0	5.0	5.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0	6.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
		行政機関（n=721）	4.3	4.4	4.6	4.2	4.9	4.4	4.6	4.7	4.7	4.6	4.0	4.4

（%）

			AIの概要知識/活用	クラウドの概要知識/活用	ハードウェアの概要知識/活用	ソフトウェアの概要知識/活用	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	課題解決能力の概要知識/実践	情報探索・精査・活用方法の知識/実践	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	情報デザインの知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	3.6	3.6	3.2	3.6	3.1	3.3	3.3	3.1	3.5	3.2	3.8	3.6
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	5.0	5.0	5.0	5.3	6.1	5.7	5.3	5.2	5.3	4.7	5.7	5.8
		理容・美容（n=225）	3.6	3.6	4.0	4.4	4.4	5.8	5.3	3.6	4.4	4.0	6.2	4.9
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	4.5	5.6	4.5	5.6	5.6	4.5	3.4	4.5	4.5	3.4	4.5	4.5
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	5.5	5.3	5.0	5.3	6.0	6.0	6.1	5.6	5.6	4.3	5.5	6.3
		福祉（n=515）	6.4	5.4	5.6	6.2	5.8	6.0	5.8	5.0	5.4	5.8	5.8	5.2
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	0.0	4.2	4.2	4.2	4.2	4.2	4.2	4.2	4.2	4.2	8.3	4.2
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	7.4	6.3	5.9	6.3	6.6	6.6	6.3	4.4	4.4	4.8	7.7	7.0
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	4.9	6.1	4.9	6.1	4.9	4.9	6.1	6.1	6.1	7.3	4.9	7.3
		スポーツ関連(インストラクター等)（n=100）	5.0	5.0	5.0	4.0	5.0	5.0	6.0	6.0	7.0	6.0	6.0	5.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等)（n=37）	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
		行政機関（n=721）	4.3	4.3	4.6	4.7	4.2	4.7	4.9	4.7	4.3	4.0	4.4	4.7

図 2-100 【革新的商品・サービス】に必要なスキル（職業領域別）（単一回答）

8） 5 年後に必要となる DX 人材に行ってほしい業務内容

- 「[Q32]5 年後に必要になると考える DX 人材に行ってほしい業務内容について、当てはまるものを全て選択してください。」と質問した。
- 5 年後に必要となる DX 人材に行ってほしい業務は、「業務改善（デジタライゼーション）」が 30.6%で最も多く、次いで「デジタイゼーション」が 29.6%であった。
- 職業領域別にみると、「トータルビューティー、エステティック、ネイル、メイク」「福祉」「行政機関」において「わからない」「自社には必要ない」の割合が他の職業領域と比較して低く、5 年後に DX 人材に行ってほしい業務がより明確であることが示唆される。

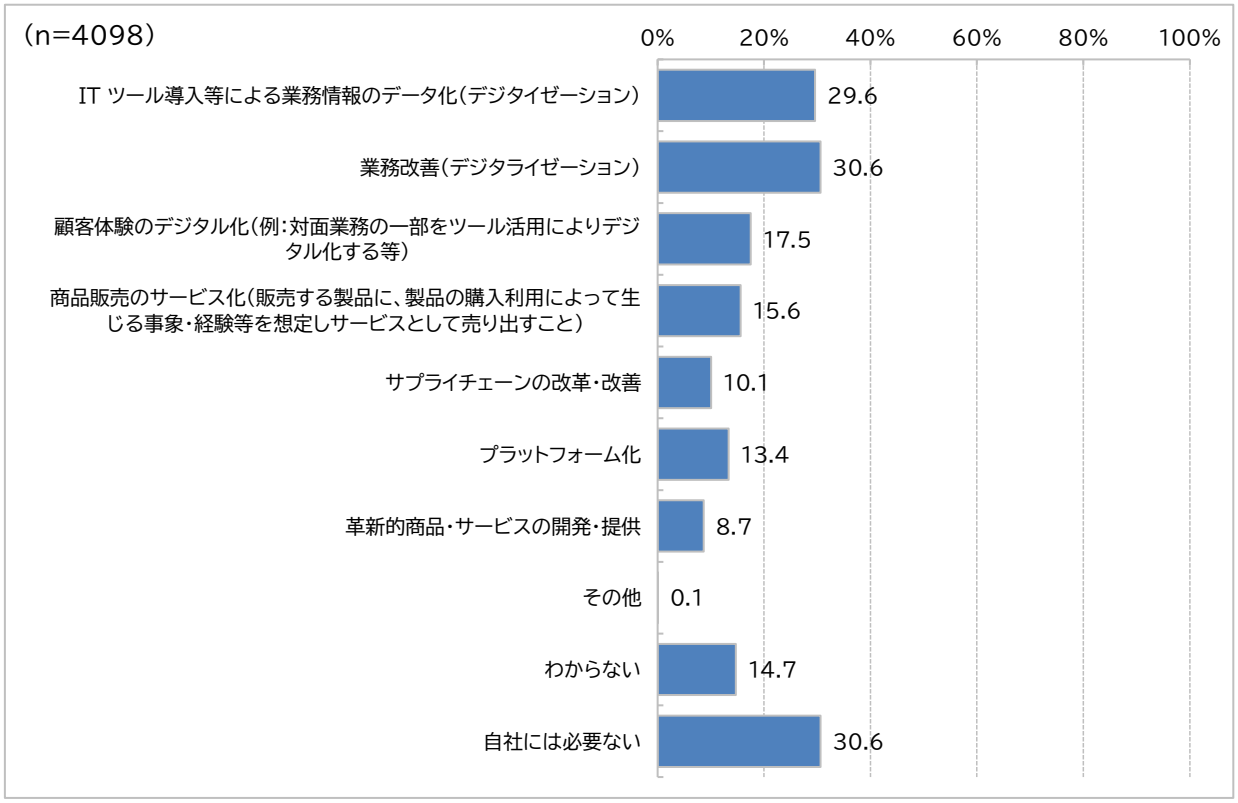

図 2-101 5 年後に必要となる DX 人材に行ってほしい業務（複数回答）

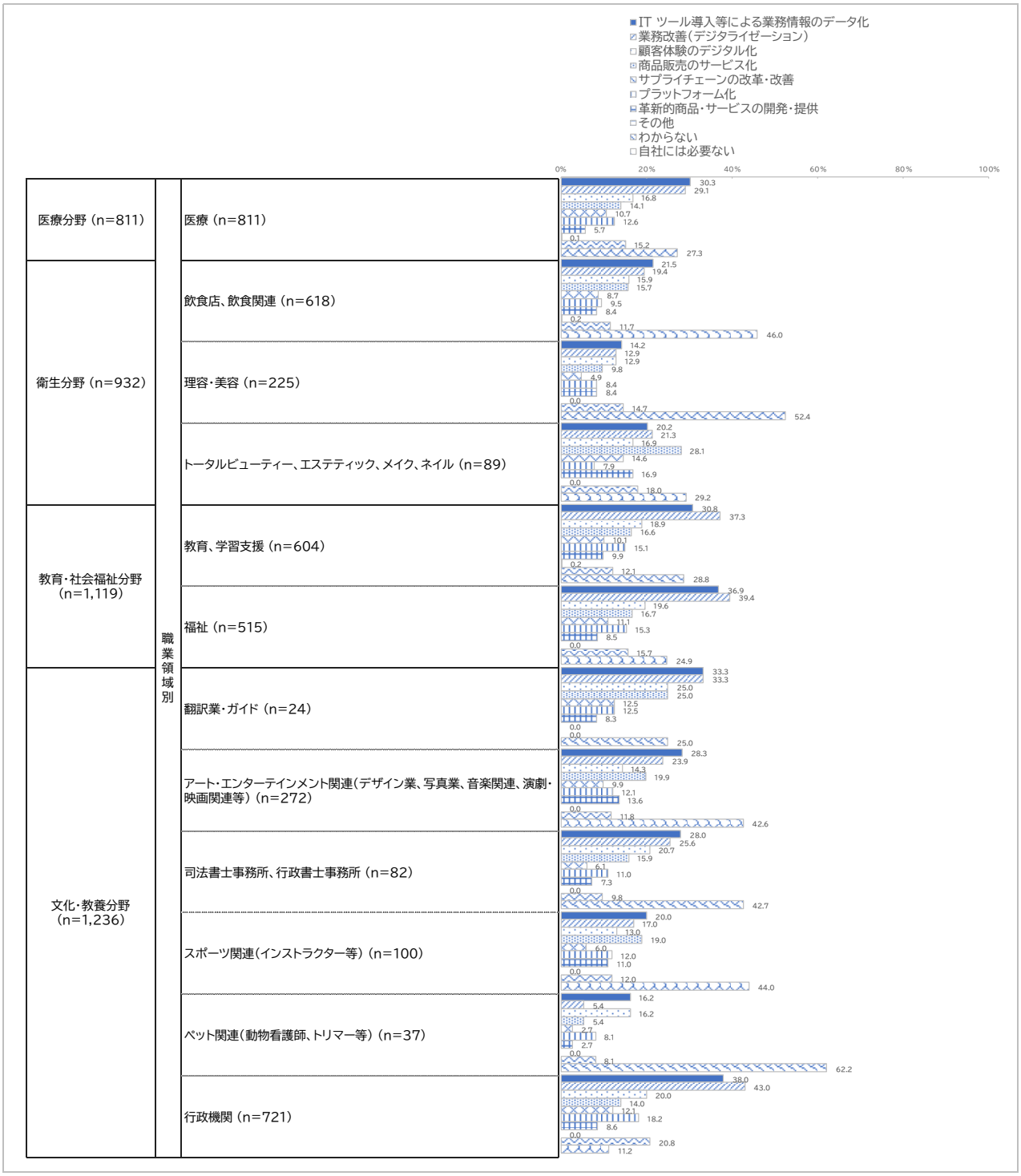

図 2-102 5 年後に必要となる DX 人材に行ってほしい業務（職業領域別）（複数回答）

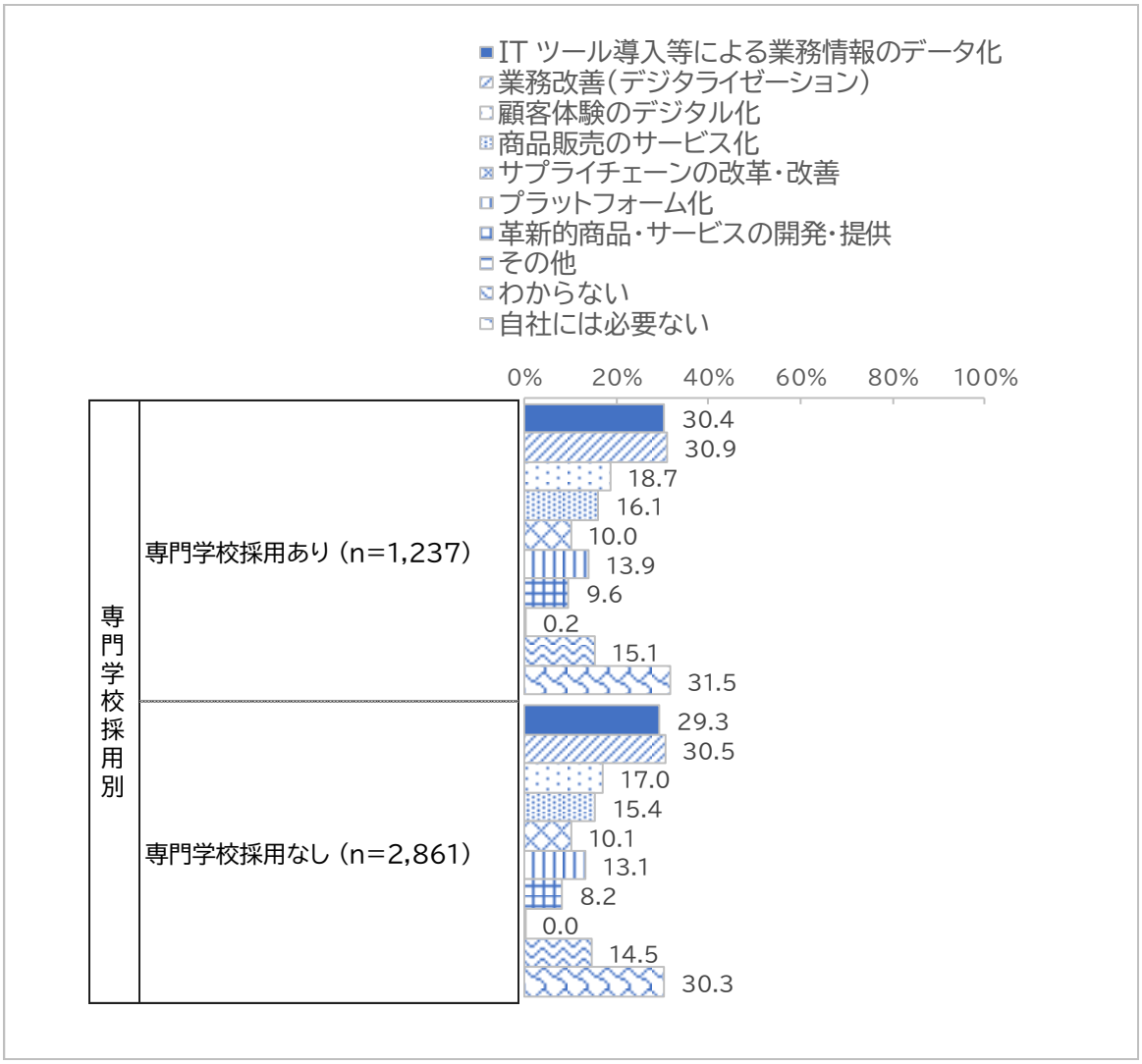

図 2-103 5 年後に必要となる DX 人材に行ってほしい業務(主な最終学歴別)(複数回答)

9） 5 年後における DX リテラシーの不足感

- [Q33]5 年後に不足している可能性があると思うスキルとして、当てはまるものを全て選択してください。※会社全体（グループ会社除く、単体）の状況を踏まえてお答えください。」と質問した。
- 約 5 割の回答者から、5 年後にいずれかの DX スキルが不足しているとの回答を得た。
- 特に「新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有」、「データやデジタル技術の活用の必要性の理解」の割合が高かった。

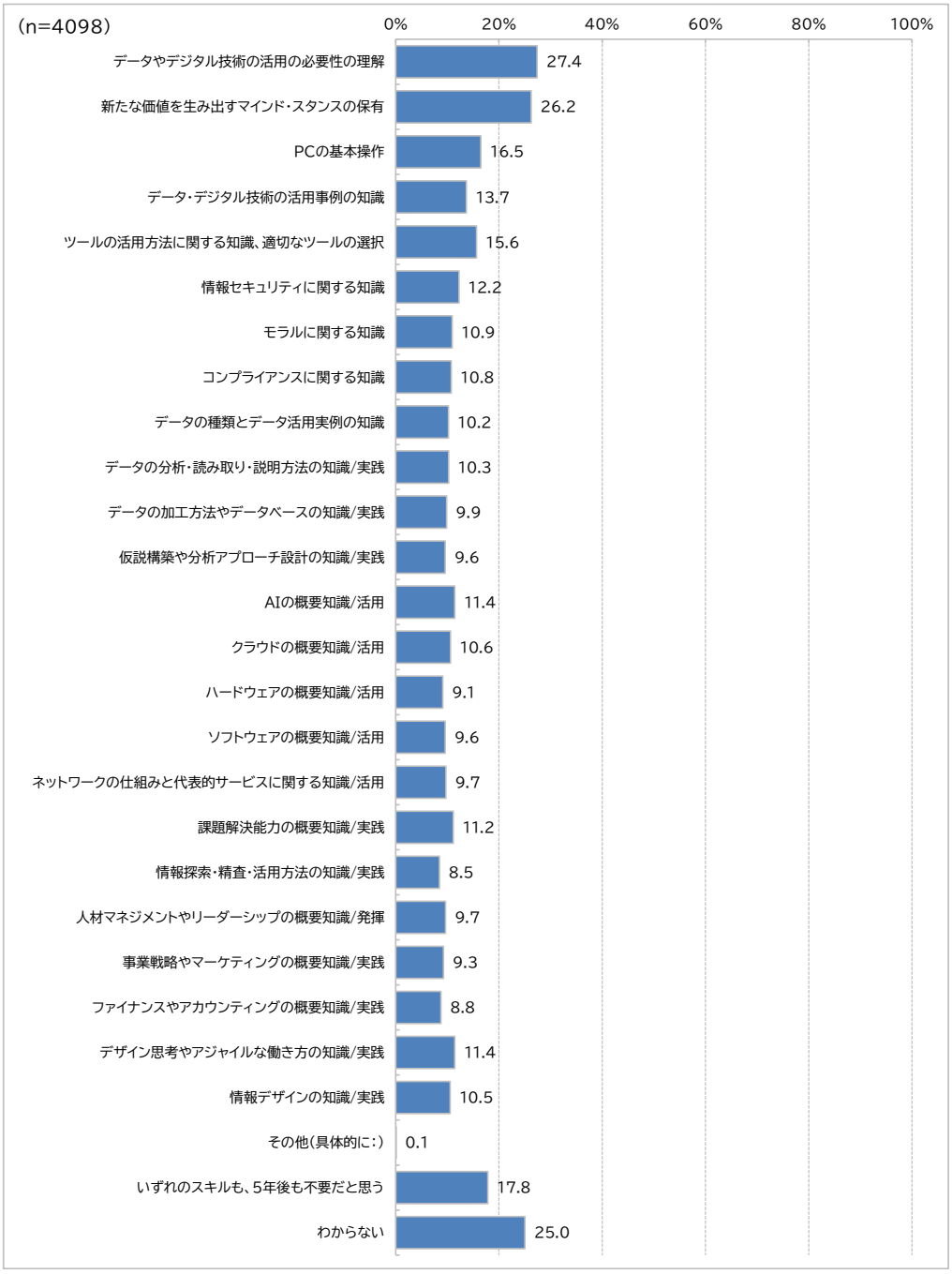

図 2-104 5 年後に不足する可能性のあるスキル（複数回答）

（%）

			データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	PCの基本操作	データ・デジタル技術の活用事例の知識	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	情報セキュリティに関する知識	モラルに関する知識	コンプライアンスに関する知識	データの種類とデータ活用実例の知識	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	データの加工方法やデータベースの知識/実践	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	29.5	29.1	16.5	14.3	14.5	10.9	10.9	10.6	10.0	10.6	10.6	9.5
衛生分野（n=932）	職業領域別	飲食店、飲食関連（n=618）	21.2	20.1	13.8	10.7	13.3	8.7	9.4	7.4	8.6	6.8	6.1	6.5
	職業領域別	理容・美容（n=225）	18.2	13.8	6.2	4.9	5.8	2.2	4.4	4.9	2.7	4.9	4.4	3.1
	職業領域別	トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	27.0	27.0	13.5	14.6	21.3	13.5	14.6	6.7	5.6	5.6	4.5	5.6
教育・社会福祉分野（n=1,119）	職業領域別	教育、学習支援（n=604）	27.0	26.2	17.5	14.9	16.9	13.2	10.9	10.9	10.8	9.8	10.4	11.4
	職業領域別	福祉（n=515）	32.4	30.1	21.0	17.7	20.0	16.3	14.2	15.0	12.8	14.8	13.0	10.9
文化・教養分野（n=1,236）	職業領域別	翻訳業・ガイド（n=24）	37.5	37.5	12.5	12.5	12.5	12.5	8.3	8.3	16.7	12.5	4.2	8.3
	職業領域別	アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	22.4	19.9	14.7	11.4	14.7	14.0	10.7	13.2	11.4	9.2	11.4	8.5
	職業領域別	司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	26.8	28.0	17.1	11.0	17.1	12.2	11.0	17.1	12.2	14.6	11.0	12.2
	職業領域別	スポーツ関連（インストラクター等）（n=100）	26.0	21.0	11.0	13.0	10.0	4.0	8.0	6.0	8.0	7.0	2.0	5.0
	職業領域別	ペット関連（動物看護師、トリマー等）（n=37）	21.6	21.6	8.1	10.8	8.1	13.5	2.7	2.7	5.4	5.4	5.4	10.8
	職業領域別	行政機関（n=721）	32.0	32.2	20.2	15.8	18.6	16.5	12.6	12.5	12.2	12.9	12.8	13.2

（%）

			AIの概要知識/活用	クラウドの概要知識/活用	ハードウェアの概要知識/活用	ソフトウェアの概要知識/活用	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	課題解決能力の概要知識/実践	情報探索・精査・活用方法の知識/実践	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	情報デザインの知識/実践	その他	いずれのスキルも、5年後も不要だと思う	わからない
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	10.1	9.6	9.5	9.4	8.8	10.6	7.2	7.6	8.1	7.5	11.1	9.2	0.0	16.2	25.4
衛生分野（n=932）	職業領域別	飲食店、飲食関連（n=618）	6.5	7.3	6.5	7.0	7.3	7.6	5.8	6.8	5.8	6.1	8.1	8.7	0.2	29.8	26.4
	職業領域別	理容・美容（n=225）	4.0	1.8	2.2	1.3	3.6	2.2	1.8	3.1	2.7	3.1	3.1	4.0	0.0	31.1	32.4
	職業領域別	トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	10.1	4.5	6.7	7.9	6.7	7.9	5.6	11.2	10.1	10.1	10.1	9.0	0.0	12.4	25.8
教育・社会福祉分野（n=1,119）	職業領域別	教育、学習支援（n=604）	12.7	12.4	9.1	8.4	9.8	12.4	8.9	11.4	10.4	8.8	11.4	10.4	0.0	17.4	20.4
	職業領域別	福祉（n=515）	15.5	13.4	12.2	13.8	14.8	12.4	11.3	12.6	12.2	11.8	13.2	11.7	0.2	15.0	23.5
文化・教養分野（n=1,236）	職業領域別	翻訳業・ガイド（n=24）	20.8	12.5	12.5	8.3	8.3	12.5	8.3	8.3	8.3	8.3	4.2	8.3	0.0	25.0	8.3
	職業領域別	アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	14.7	11.4	10.3	11.0	9.6	12.5	9.6	11.8	11.0	11.0	14.7	13.6	0.4	24.6	22.4
	職業領域別	司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	13.4	13.4	13.4	11.0	15.9	9.8	11.0	9.8	11.0	9.8	14.6	17.1	0.0	19.5	24.4
	職業領域別	スポーツ関連（インストラクター等）（n=100）	8.0	9.0	7.0	8.0	8.0	6.0	4.0	5.0	11.0	8.0	3.0	8.0	0.0	16.0	34.0
	職業領域別	ペット関連（動物看護師、トリマー等）（n=37）	10.8	8.1	5.4	5.4	8.1	8.1	13.5	5.4	2.7	2.7	8.1	8.1	0.0	27.0	32.4
	職業領域別	行政機関（n=721）	14.4	14.3	10.7	12.6	11.2	16.5	11.9	12.8	11.7	11.2	16.2	13.7	0.0	5.3	25.9

図 2-105　5 年後に不足する可能性のあるスキル・職業領域（複数回答）

10）DX リテラシー保有人材の在籍状況

- ［Q34］現在のあなたのお勤め先に所属する人材は、下記の DX に関わるスキルを持っていると思いますか。約半数以上の人材が持っていると思われるものを全て選択してください。※会社全体（グループ会社除く、単体）の状況を踏まえてお答えください。」と質問した。
- 自社人材のうち、半数以上が持つスキルとして「PC の基本操作」が最も割合が高く、24.0%だった。一方、「データ・デジタル技術の活用事例の知識」は最も割合が低く、11.7%だった。
- 「翻訳業・ガイド」「行政機関」では、いずれのスキルについても、他の職業領域と比較していずれのスキルを有する割合が比較的高かった。
- いずれのスキルについても、企業規模が大きいほどスキルを保有する割合が高い傾向がみられた。

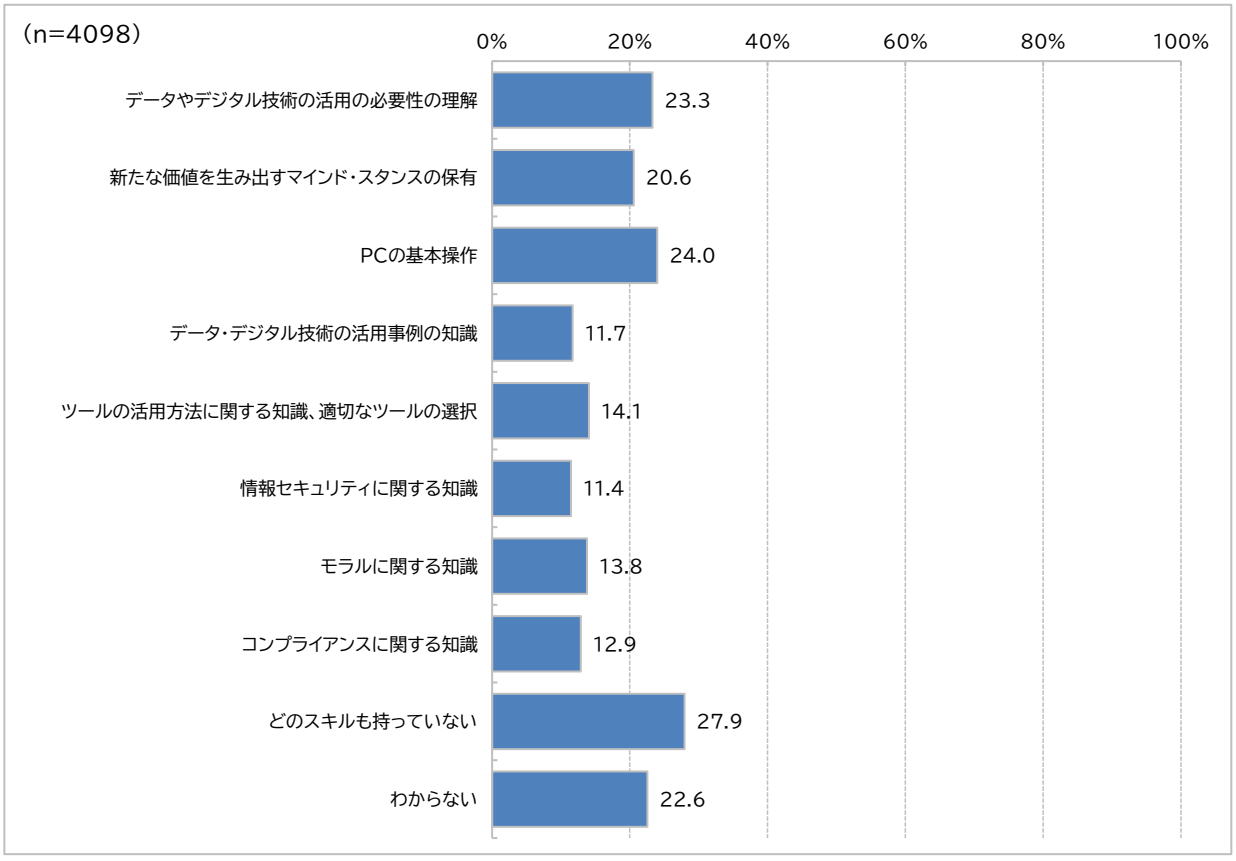

図 2-106 自社人材の半数以上が有する DX リテラシー（レベル質問対象外）（複数回答）

（%）

			データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	PCの基本操作	データ・デジタル技術の活用事例の知識	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	情報セキュリティに関する知識	モラルに関する知識	コンプライアンスに関する知識	どのスキルも持っていない	わからない
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	24.9	23.1	22.1	10.5	10.6	10.4	11.8	11.0	26.1	21.9
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	17.8	17.0	15.9	9.5	10.0	8.1	10.0	9.5	40.6	21.0
		理容・美容（n=225）	15.6	11.1	9.8	7.1	7.1	5.3	7.6	6.7	38.7	31.1
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	25.8	21.3	21.3	13.5	13.5	7.9	18.0	15.7	25.8	23.6
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	25.8	20.2	32.0	16.1	20.0	16.2	18.9	16.1	26.8	18.4
		福祉（n=515）	22.7	21.7	23.5	11.1	14.8	9.9	14.0	11.3	28.7	21.9
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	50.0	37.5	29.2	25.0	29.2	25.0	16.7	25.0	25.0	4.2
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	22.4	18.0	31.3	13.2	21.7	13.6	21.0	17.6	32.7	19.9
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	18.3	24.4	25.6	12.2	17.1	8.5	15.9	15.9	34.1	17.1
		スポーツ関連（インストラクター等）（n=100）	25.0	15.0	17.0	8.0	11.0	7.0	6.0	13.0	29.0	25.0
		ペット関連（動物看護師、トリマー等）（n=37）	18.9	10.8	13.5	2.7	2.7	2.7	2.7	5.4	40.5	24.3
		行政機関（n=721）	26.6	24.4	30.0	12.8	15.5	15.1	14.8	15.8	13.2	27.6

図 2-107 自社人材の半数以上が有する DX リテラシー（レベル質問対象外）（職業領域別）（複数回答）

（%）

		データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	PCの基本操作	データ・デジタル技術の活用事例の知識	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	情報セキュリティに関する知識	モラルに関する知識	コンプライアンスに関する知識	どのスキルも持っていない	わからない
従業員規模別	1人（フリーランス等も含む）（n=715）	10.9	7.6	15.0	7.6	9.7	7.3	9.0	9.9	48.7	25.5
	2～4人（n=575）	13.0	10.3	14.1	5.7	9.4	5.9	8.3	7.1	47.1	25.0
	5～9人（n=256）	16.0	14.1	17.2	6.3	11.3	11.7	7.0	7.8	41.0	19.9
	10～19人（n=264）	23.9	18.6	19.7	8.3	9.5	8.3	10.6	11.4	28.0	22.0
	20～29人（n=140）	30.7	20.7	20.0	12.1	15.0	13.6	12.1	12.1	22.1	24.3
	30～49人（n=192）	24.0	22.4	28.6	15.1	15.6	11.5	15.1	13.5	21.9	18.2
	50～99人（n=265）	26.8	30.6	27.2	14.7	17.4	14.3	16.2	13.2	18.9	20.4
	100～299人（n=418）	30.4	30.1	27.3	14.1	15.8	12.9	16.0	16.7	16.7	19.9
	300～499人（n=235）	32.8	28.5	35.7	14.5	17.4	14.9	19.6	13.6	19.6	17.0
	500～999人（n=227）	35.7	31.3	30.4	17.6	20.7	12.3	21.1	18.1	11.9	20.7
	1000～1999人（n=178）	33.1	27.0	30.9	12.9	16.9	16.9	19.7	18.5	10.1	23.6
	2000～4999人（n=227）	33.5	32.6	36.6	16.7	15.4	18.5	19.8	15.4	11.0	18.5
	5000人以上（n=406）	29.1	26.1	34.2	18.5	20.7	15.5	19.0	19.0	9.4	27.8

図 2-108 自社人材の半数以上が有する DX リテラシー（レベル質問対象外）（従業員規模別）（複数回答）

11）保有している DX リテラシーのレベル

- ［Q35］現在のあなたのお勤め先の人材は、下記の DX に関わる各スキルのどのレベルに最も多く属していますか。最も当てはまるものを 1 つ選択してください。※会社全体（グループ会社除く、単体）の状況を踏まえてお答えください。」と質問した。
- いずれの DX スキルについても、レベル 1～6 のうち、レベル 1、レベル 2 に最も多くの社員が属すると回答した企業等の割合が高かった。

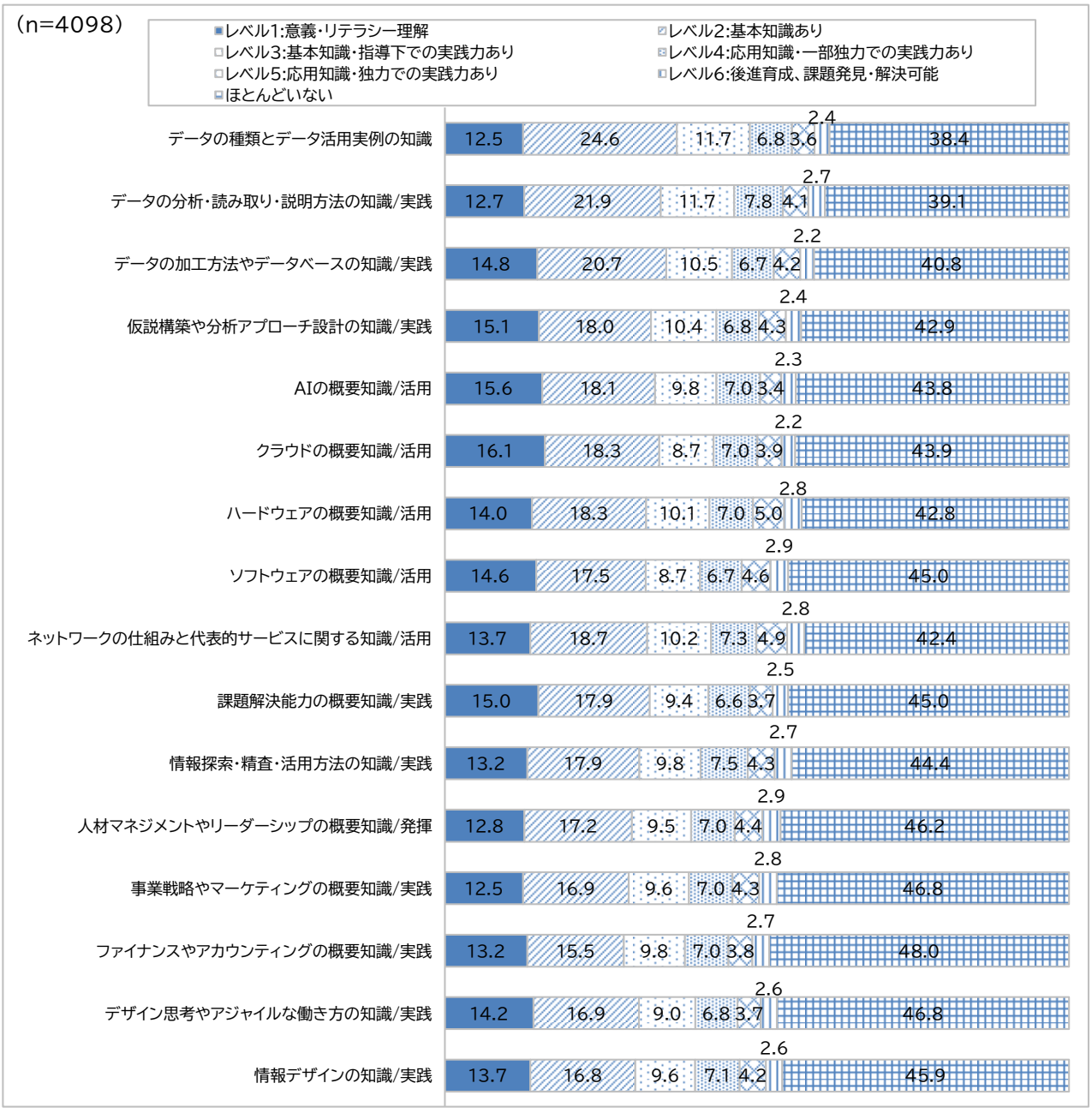

図 2-109 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（単一回答）

a. データの種類とデータ活用実例の知識

- DX スキル「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例を知っている」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連（動物看護師、トリマー等）ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

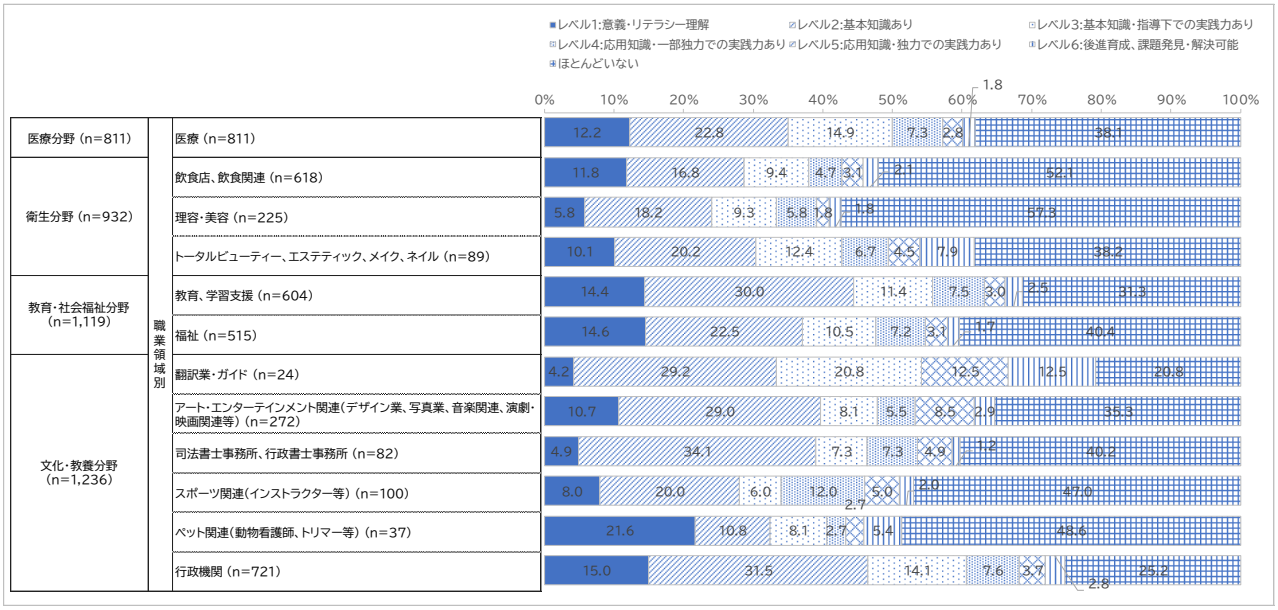

図 2-110 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（データの種類とデータ活用実例の知識）（職業領域別）

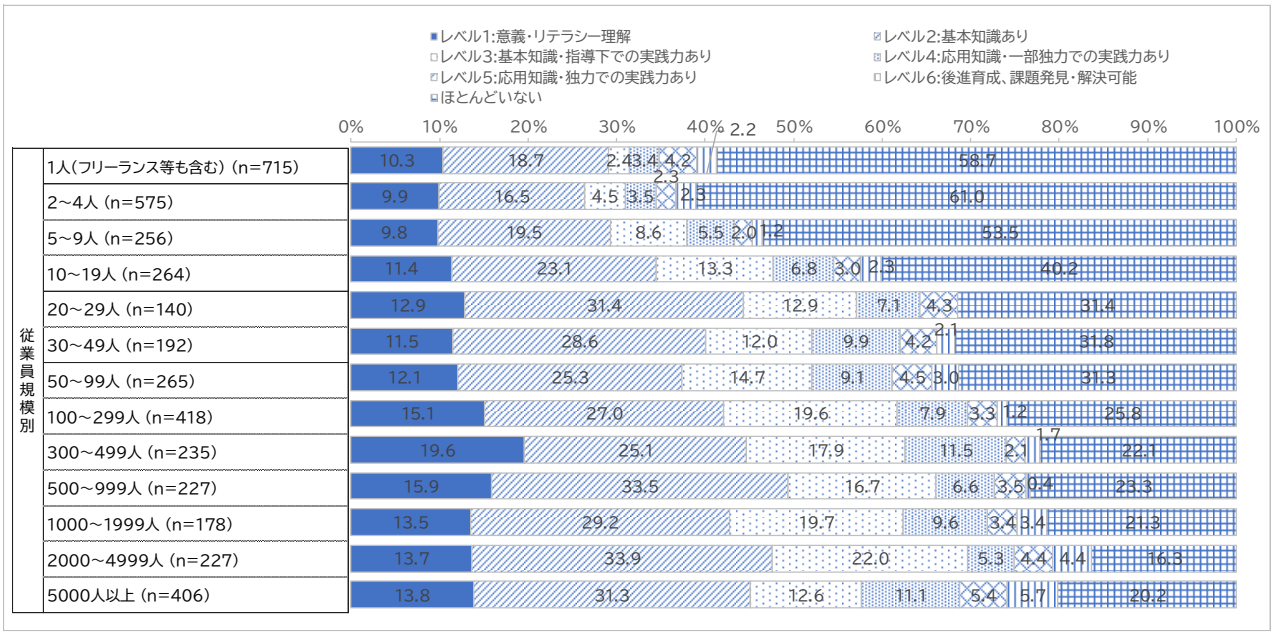

図 2-111 自社人材の DX リテラシーのレベル状況(様々なデータの種類や社会における
データ活用の例を知っている)(従業員規模別)

b. データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践

- DX スキル「データの分析・読み取り・説明方法について知っている/実行できる」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1~6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連(動物看護師、トリマー等)ではレベル 1~6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1~6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1~2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500~999 人規模の企業に多く、レベル 3~4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000~1,999 人規模の企業に多く、レベル 5~6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人~規模の企業に多かった。

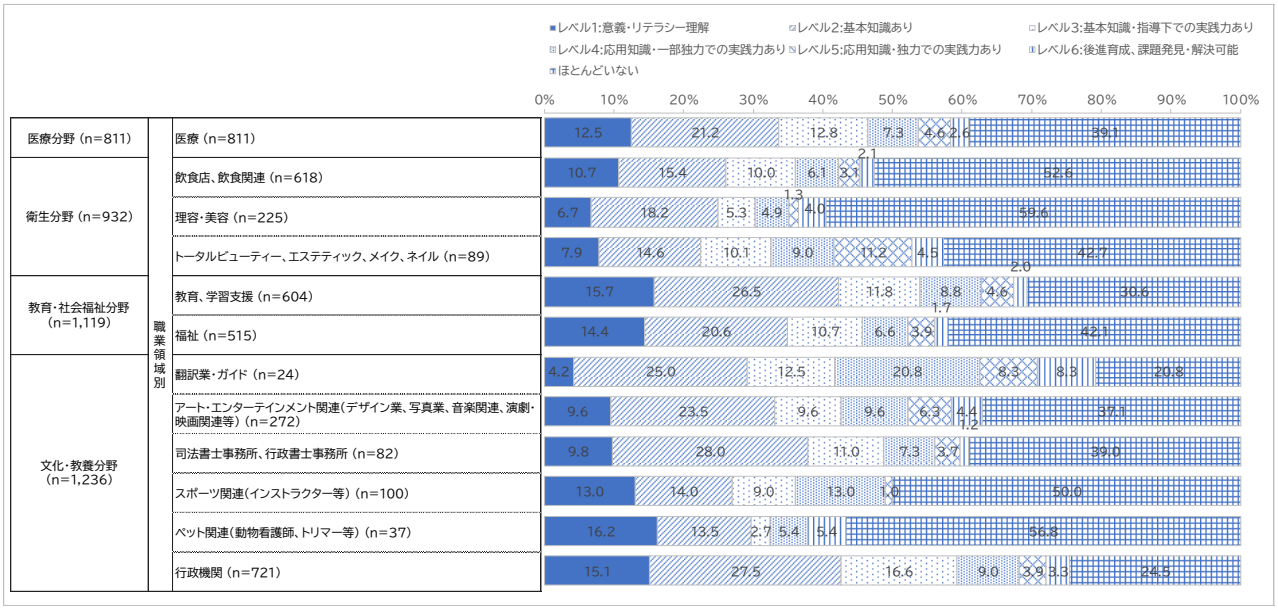

図 2-112 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践）（職業領域別）

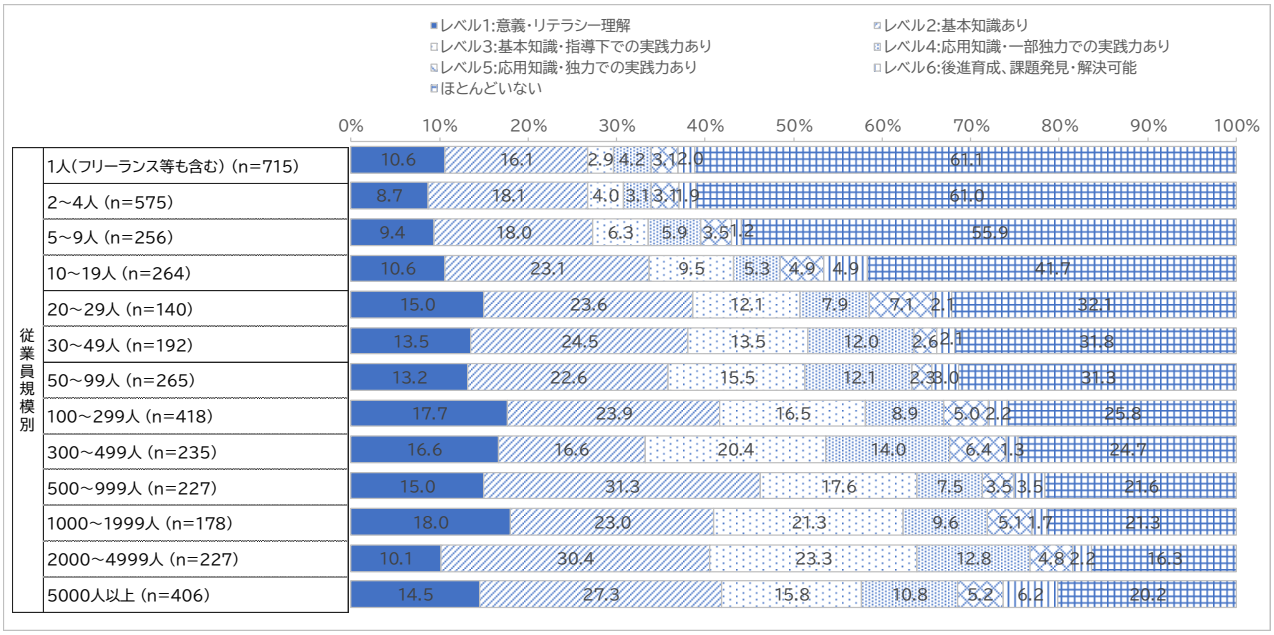

図 2-113 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（データの分析・読み取り・説明方法について知っている/実行できる）（従業員規模別）

c. データの加工方法やデータベースの知識/実践

- DX スキル「データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計について知っている/実行できる」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連（動物看護師、トリマー等）ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

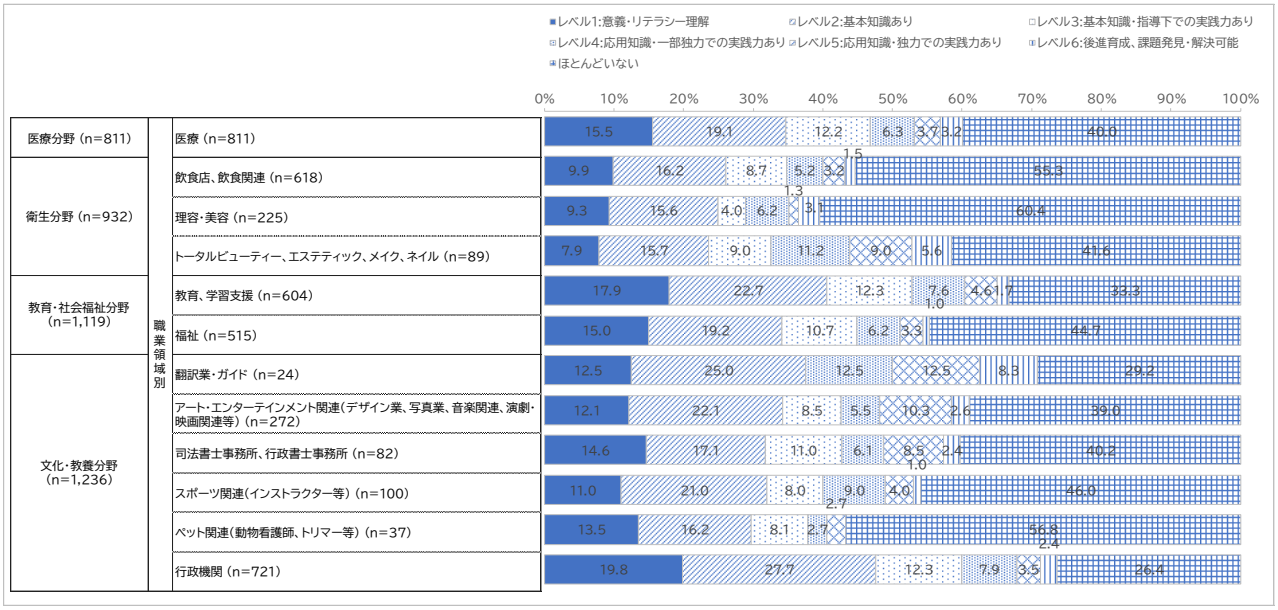

図 2-114 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（データの加工方法やデータベースの知識/実践）（職業領域別）

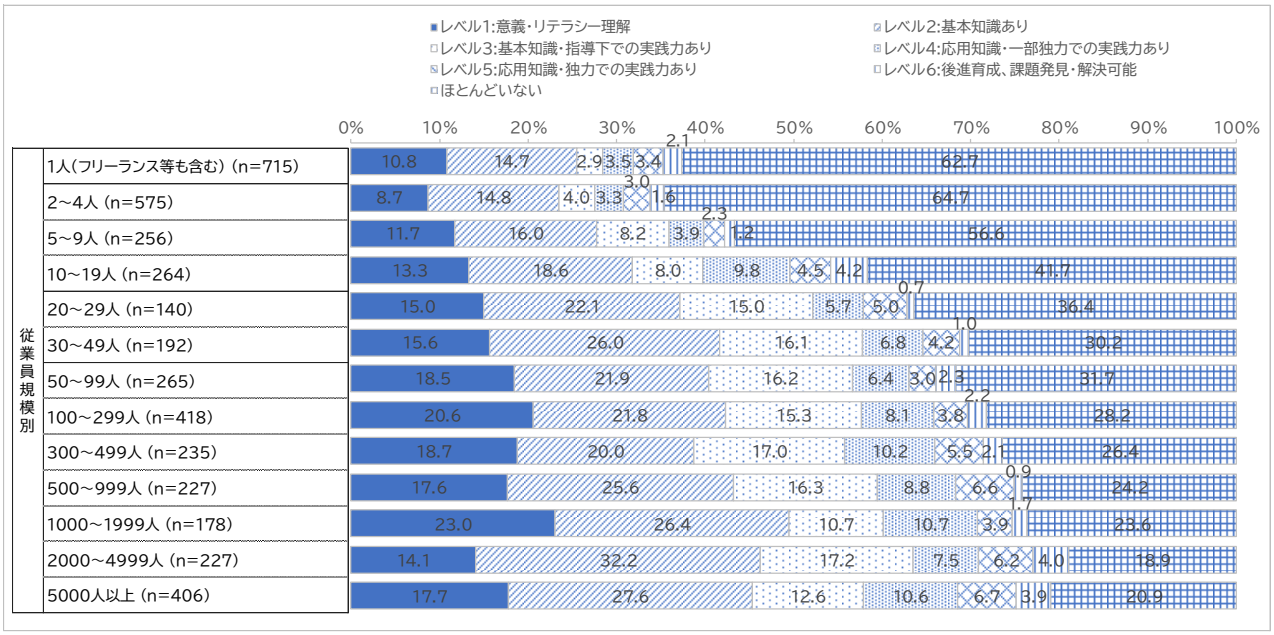

図 2-115 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
(データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計について知っている/実行できる)
(従業員規模別)

d. 仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践

- DX スキル「データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計について知っている/実行できる」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連(動物看護師、トリマー等)ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

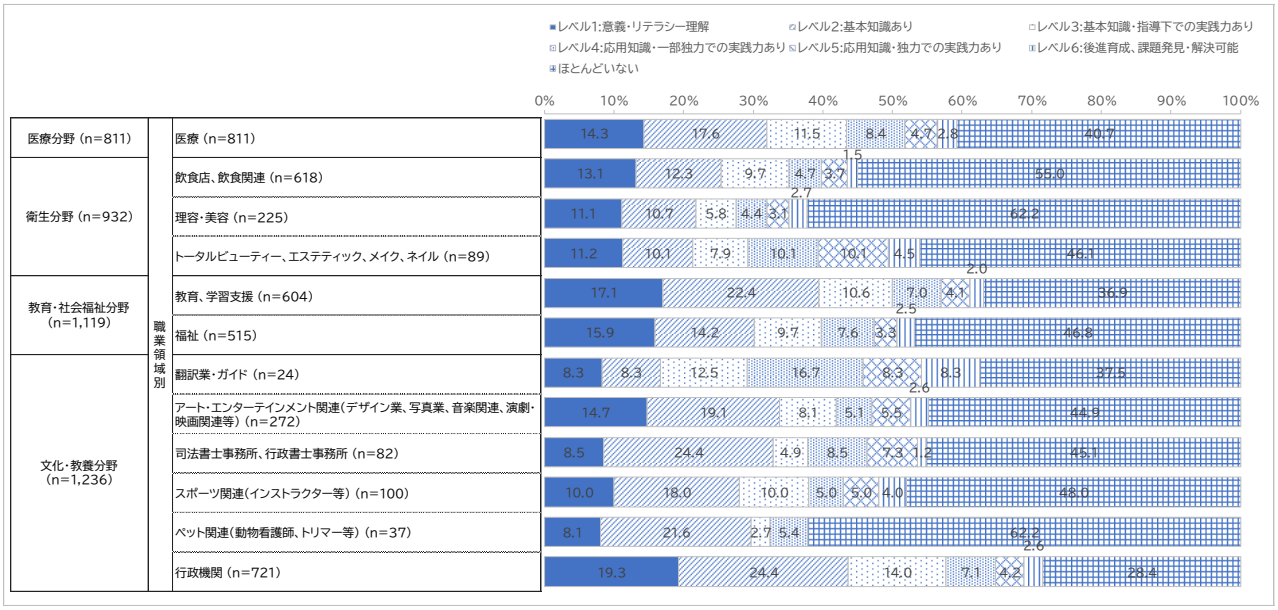

図 2-116 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践）（職業領域別）

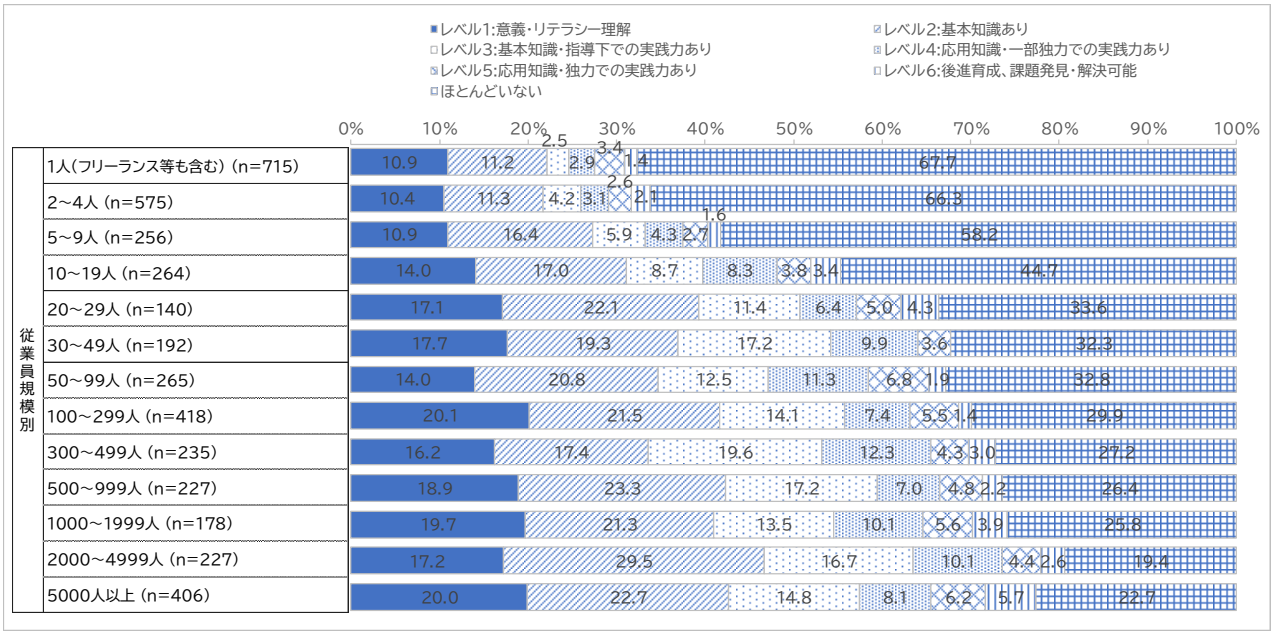

図 2-117 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践）
（従業員規模別）

e. AI の概要知識/活用

- DX スキル「AI の概要（歴史、手法・技術、得意分野・限界、人間中心の AI 社会原則等）について知っている/AI を活用できる」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連（動物看護師、トリマー等）ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

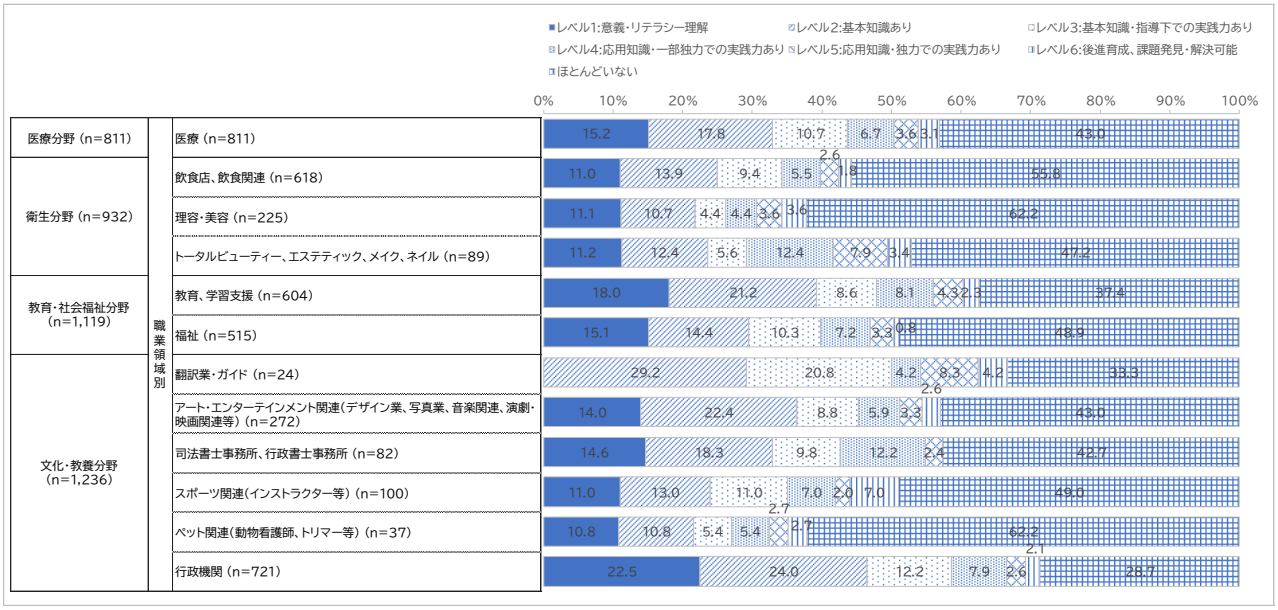

図 2-118 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（AI の概要知識/活用）（職業領域別）

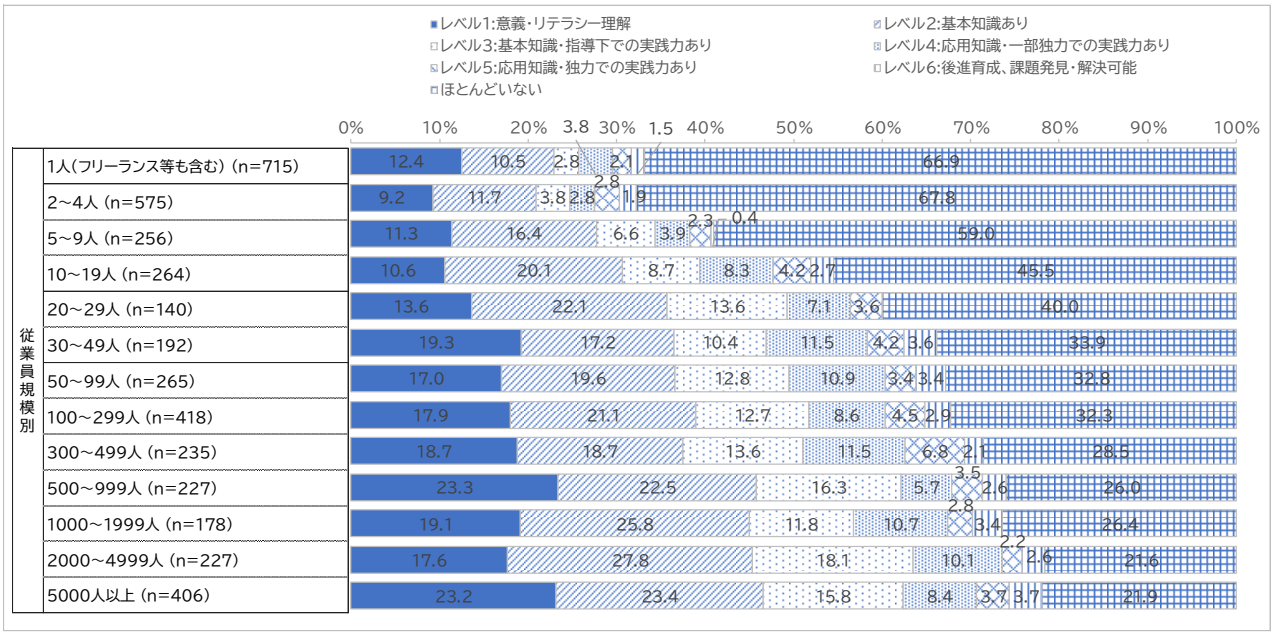

図 2-119 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
(AI の概要知識/活用)(従業員規模別)

f. クラウドの概要知識/活用

- DX スキル「クラウドの概要(データの持ち方、データを守る仕組み、サービスの提供形態(SaaS、IaaS、PaaS 等)等)について知っている/クラウドを活用できる」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1~6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連(動物看護師、トリマー等)ではレベル 1~6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1~6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1~2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500~999 人規模の企業に多く、レベル 3~4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000~1,999 人規模の企業に多く、レベル 5~6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人~規模の企業に多かった。

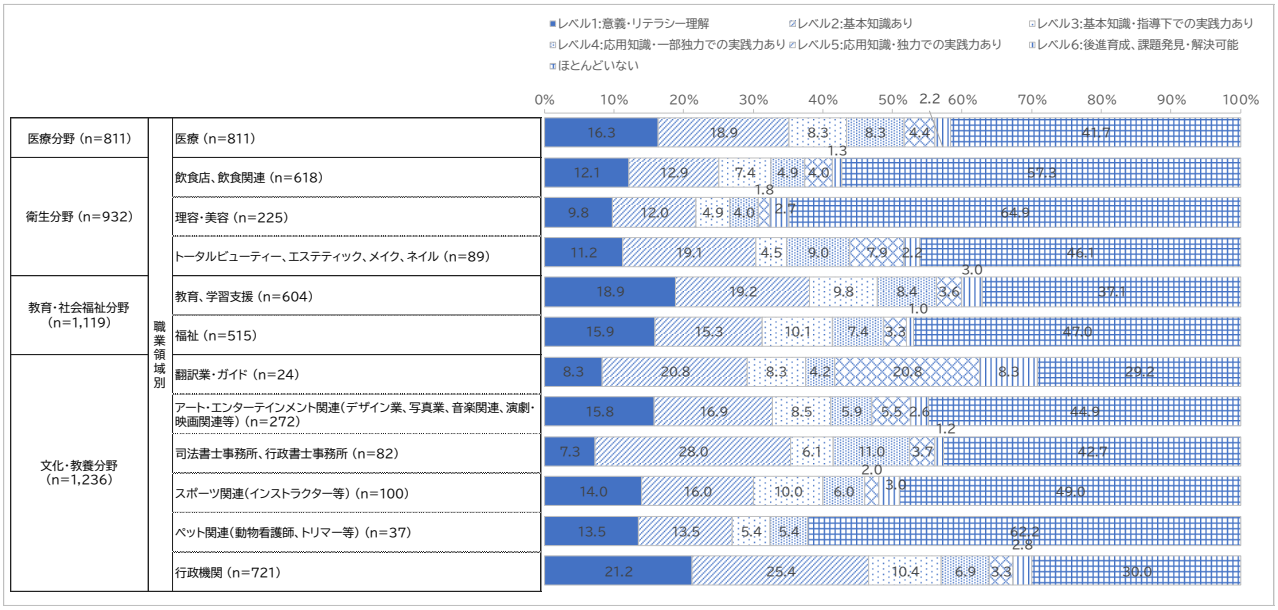

図 2-120 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（クラウドの概要知識/活用）（職業領域別）

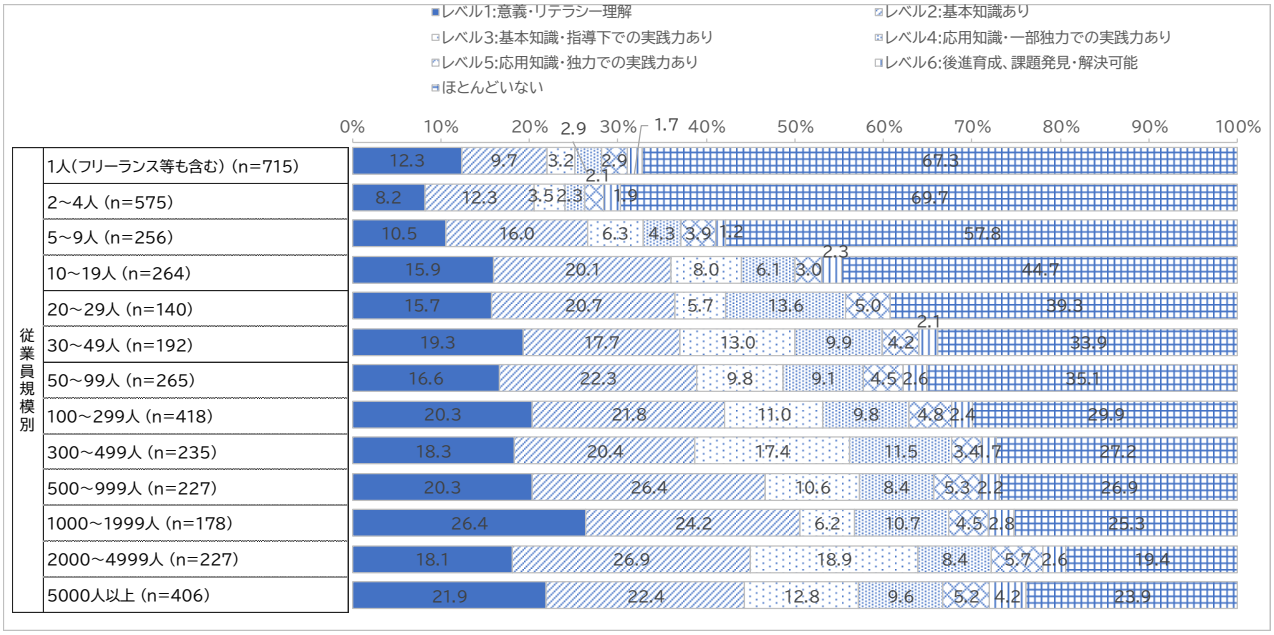

図 2-121 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（クラウドの概要知識/活用）（従業員規模別）

g. ハードウェアの概要知識/活用

- DX スキル「ハードウェアの概要知識/活用」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連（動物看護師、トリマー等）ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

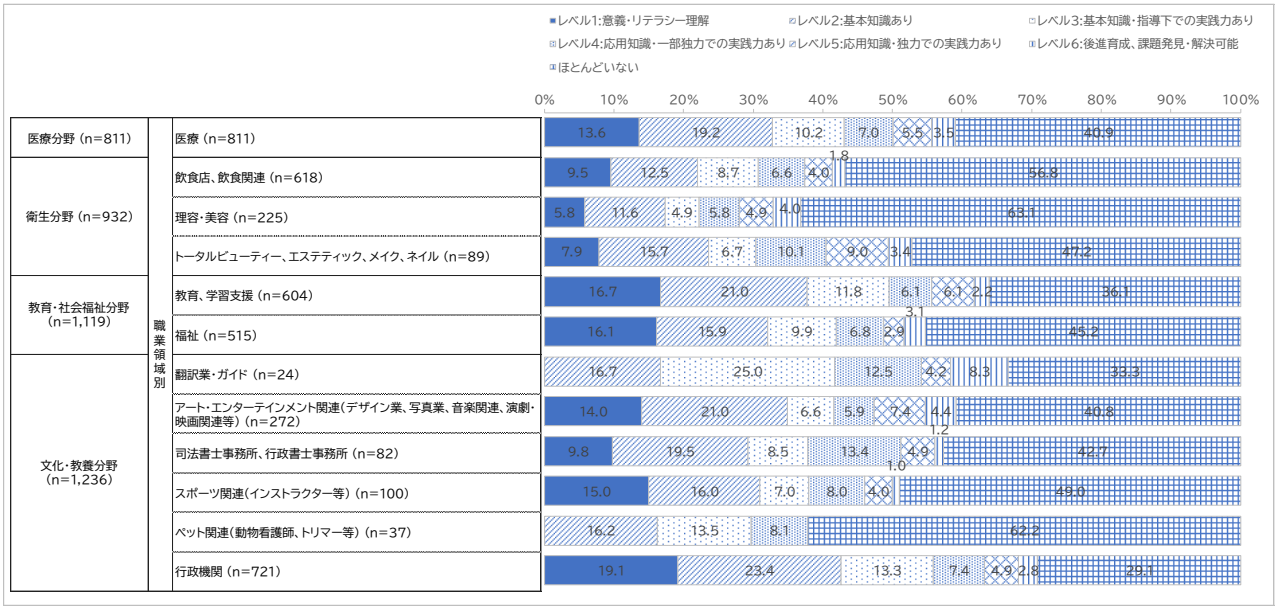

図 2-122 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（ハードウェアの概要知識/活用）（職業領域別）

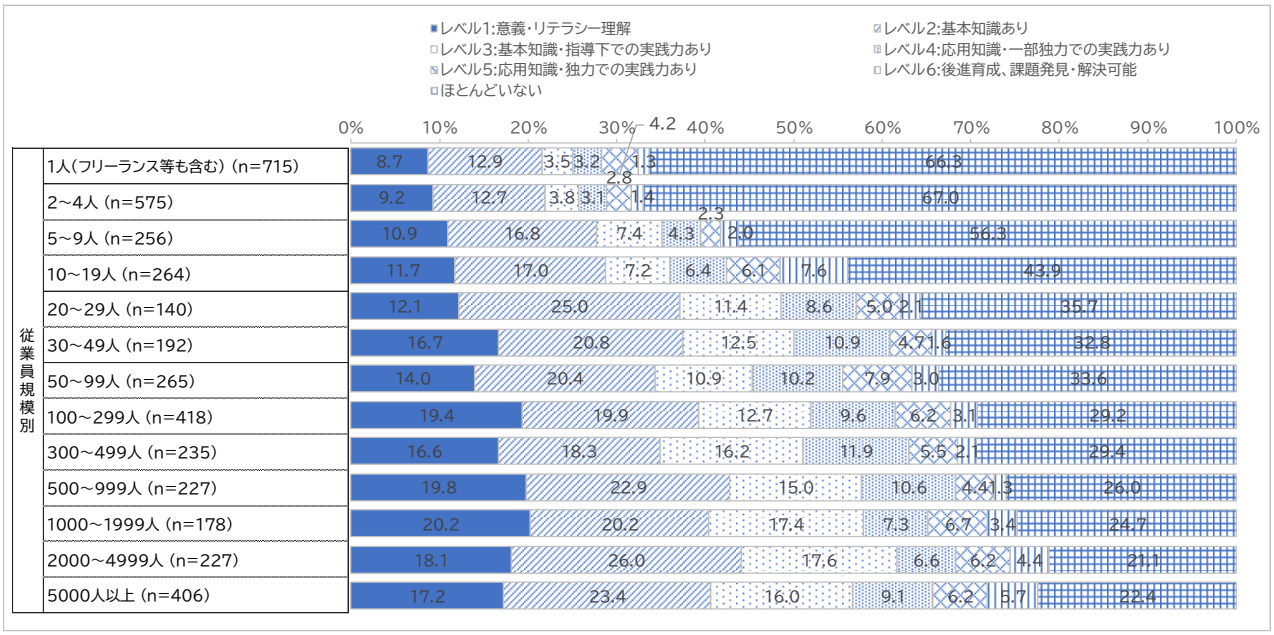

図 2-123 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（ハードウェアの概要知識/活用）（従業員規模別）

h. ソフトウェアの概要知識/活用

- DX スキル「ソフトウェアの概要知識/活用」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連（動物看護師、トリマー等）ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

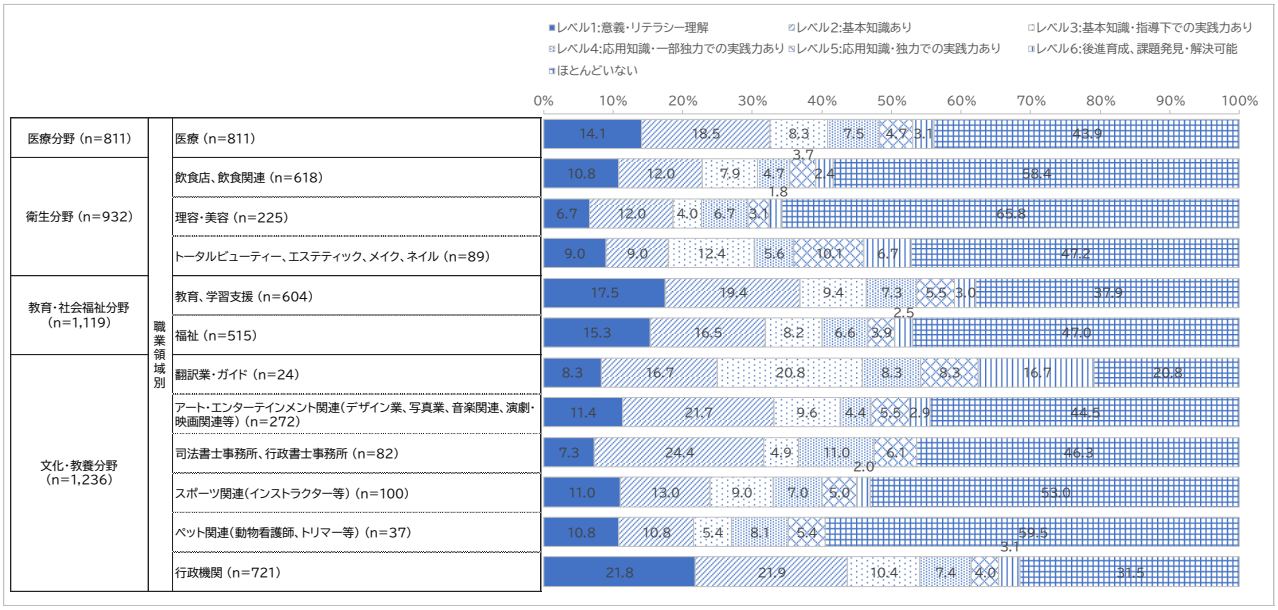

図 2-124 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（ソフトウェアの概要知識/活用）（職業領域別）

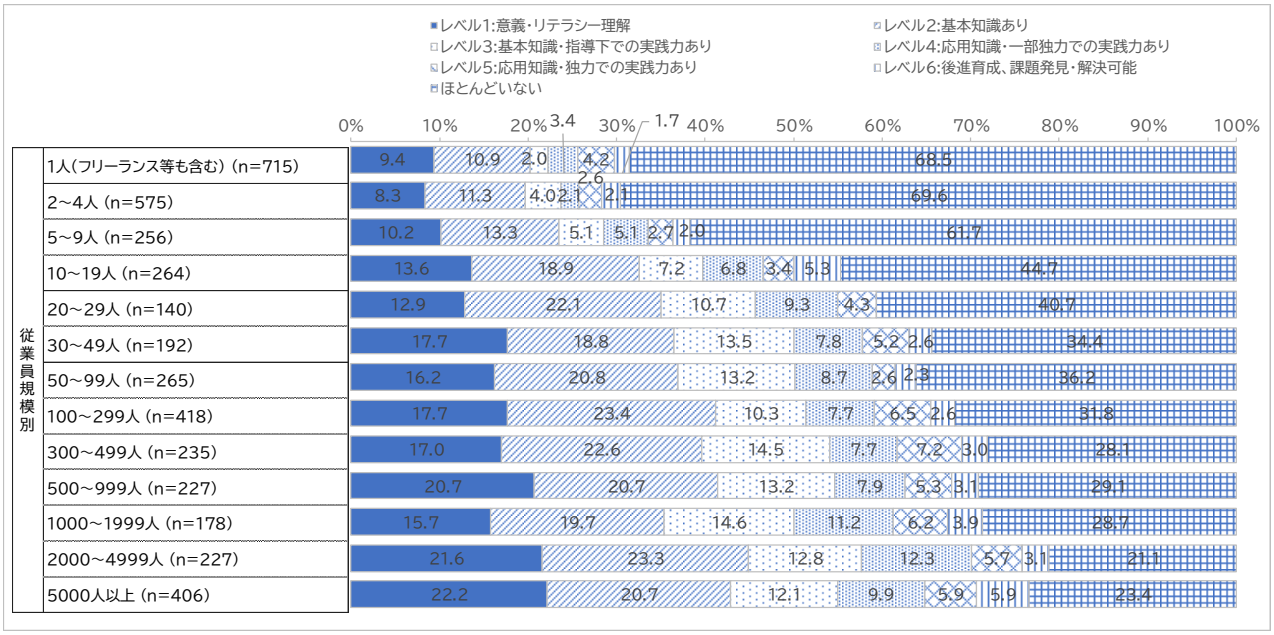

図 2-125 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（ソフトウェアの概要知識/活用）（従業員規模別）

i. ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用

- DX スキル「ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連（動物看護師、トリマー等）ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

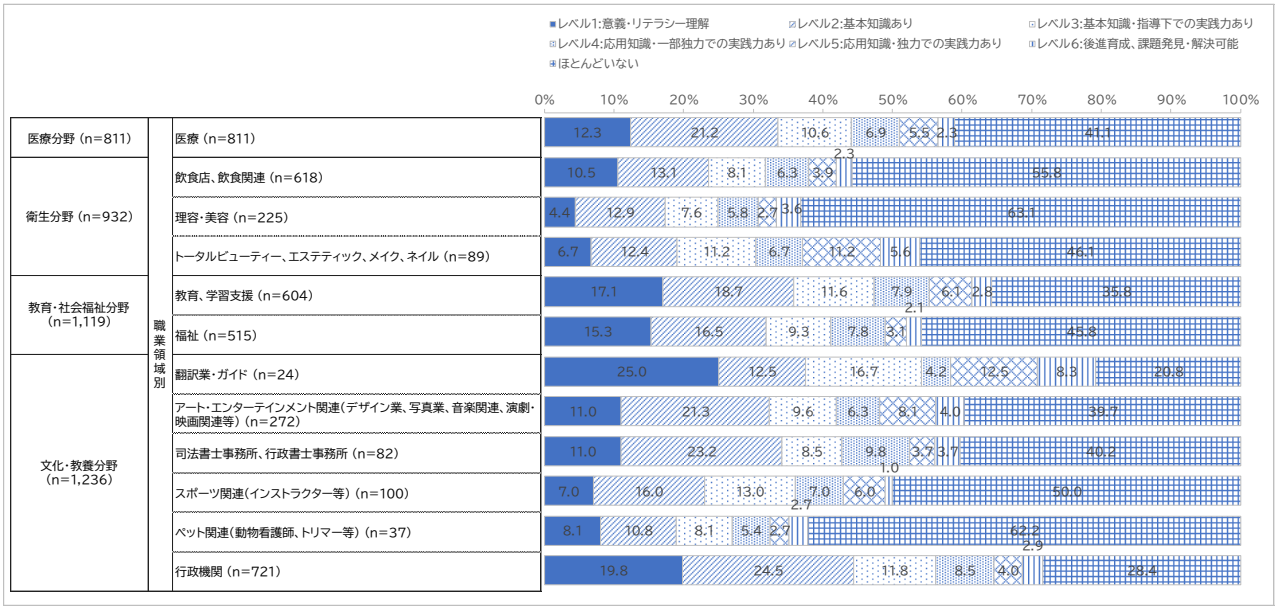

図 2-126 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用）（職業領域別）

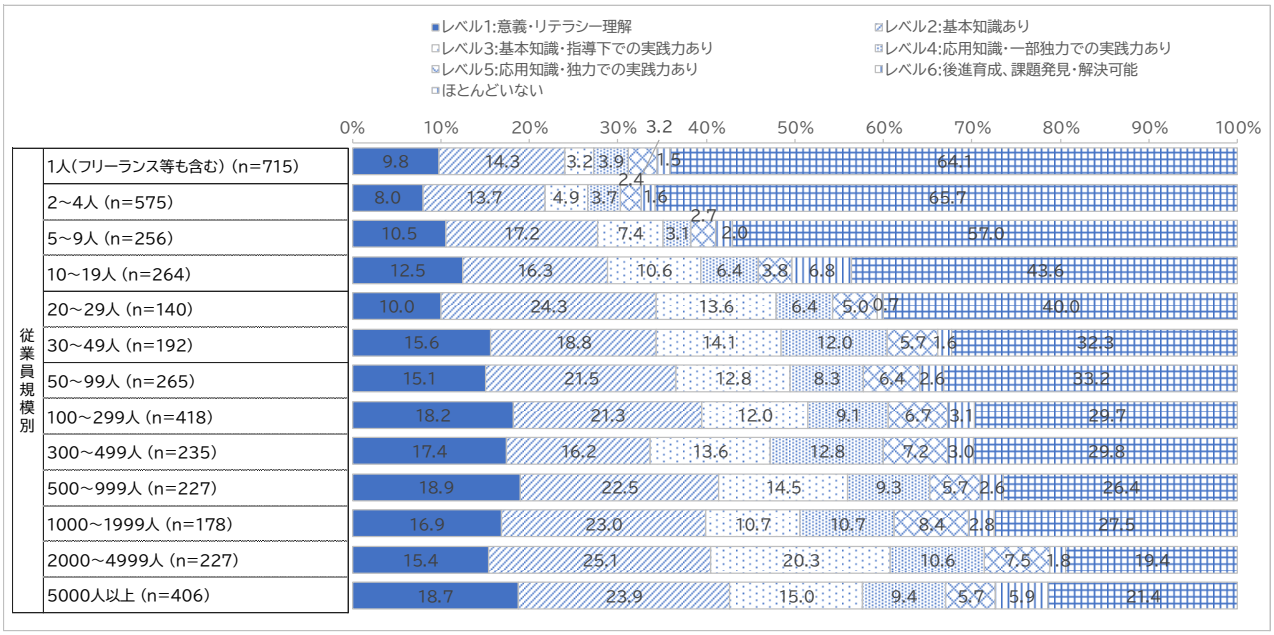

図 2-127 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
(ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用)(従業員規模別)

j. 課題解決能力の概要知識/実践

- DX スキル「課題解決能力の概要知識/実践」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連(動物看護師、トリマー等)ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

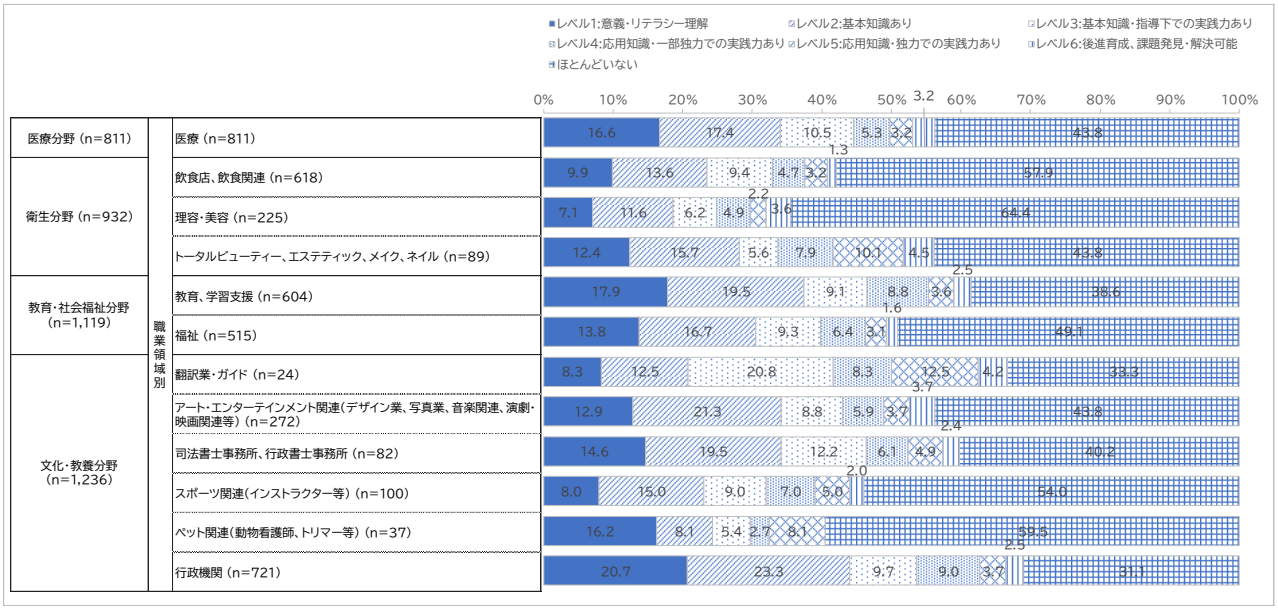

図 2-128 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（課題解決能力の概要知識/実践）（職業領域別）

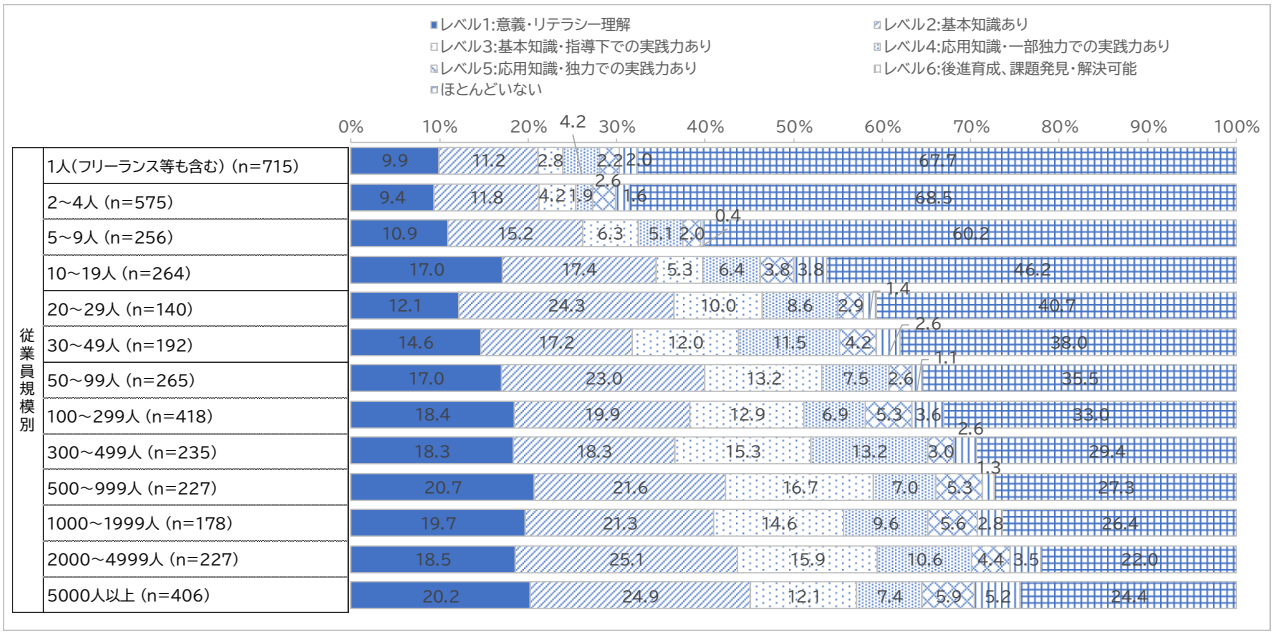

図 2-129 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（課題解決能力の概要知識/実践）（従業員規模別）

k. 情報探索・精査・活用方法の知識/実践

- DX スキル「情報探索・精査・活用の方法について知っている/実行できる ※インターネットによる検索に限らない」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連（動物看護師、トリマー等）ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

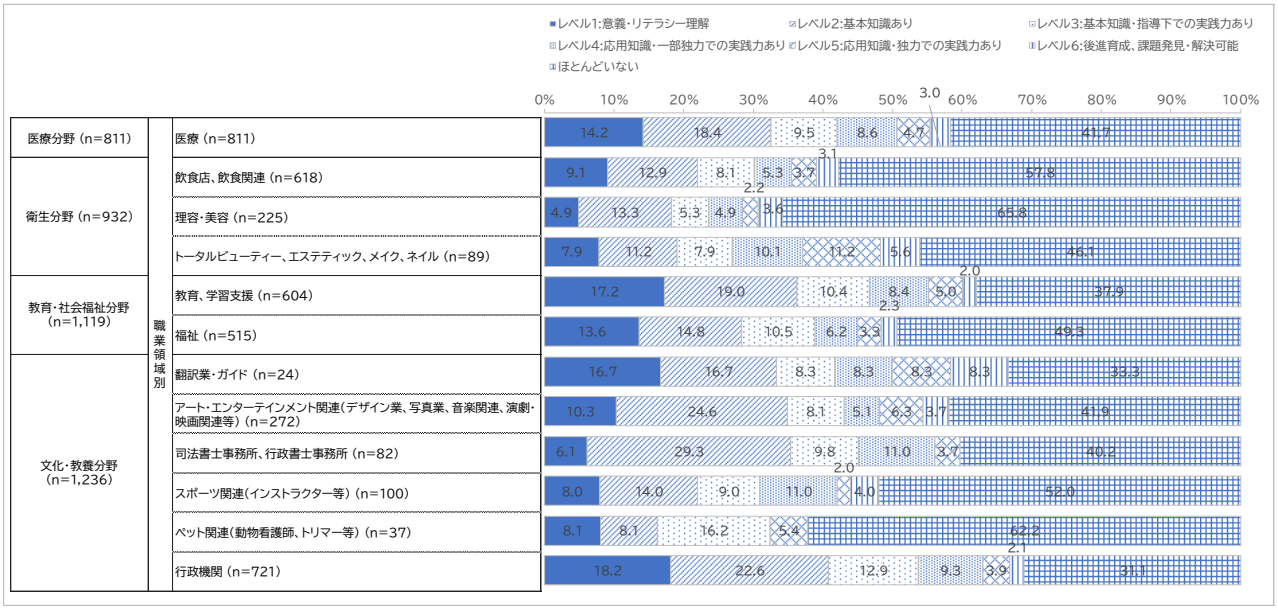

図 2-130 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（情報探索・精査・活用方法の知識/実践）（職業領域別）

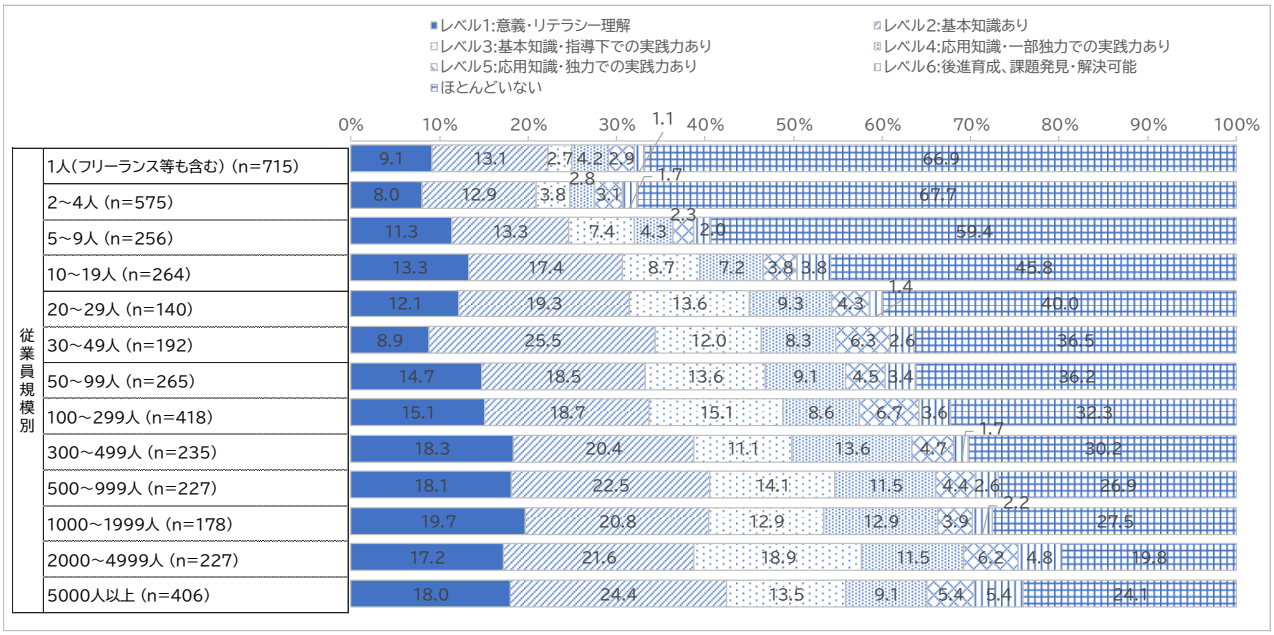

図 2-131 自社人材の DX リテラシーのレベル状況(情報探索・精査・活用方法の知識/実践)(従業員規模別)

l. 人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮

- DX スキル「人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1~6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連(動物看護師、トリマー等)ではレベル 1~6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1~6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1~2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500~999 人規模の企業に多く、レベル 3~4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000~1,999 人規模の企業に多く、レベル 5~6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人~規模の企業に多かった。

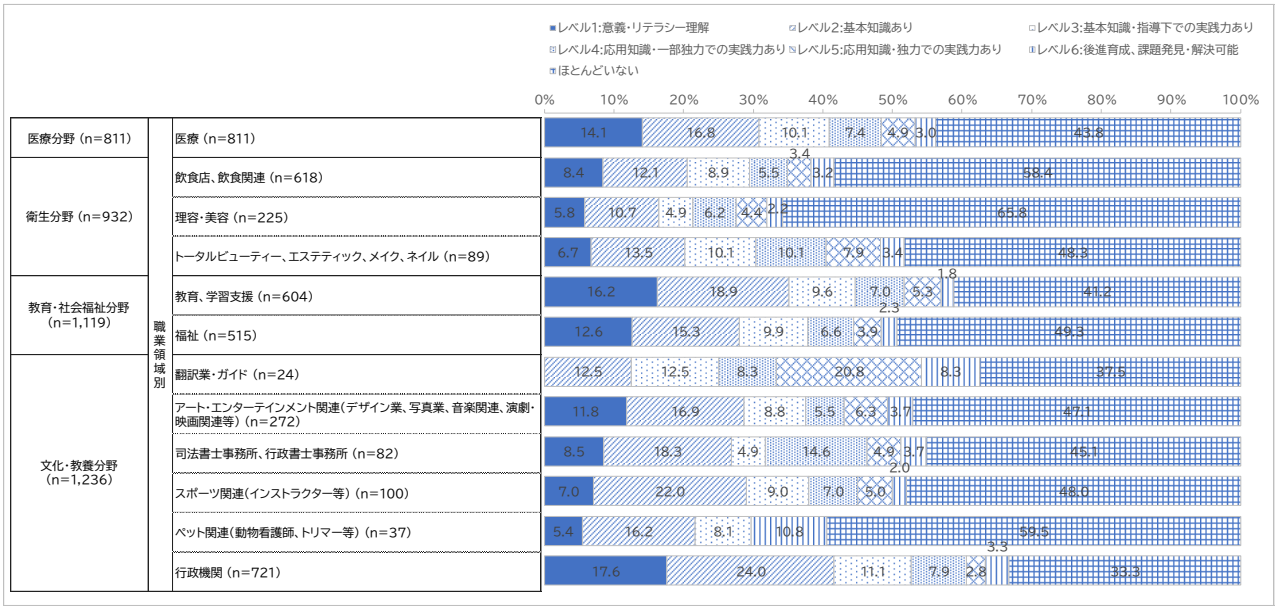

図 2-132 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮）（職業領域別）

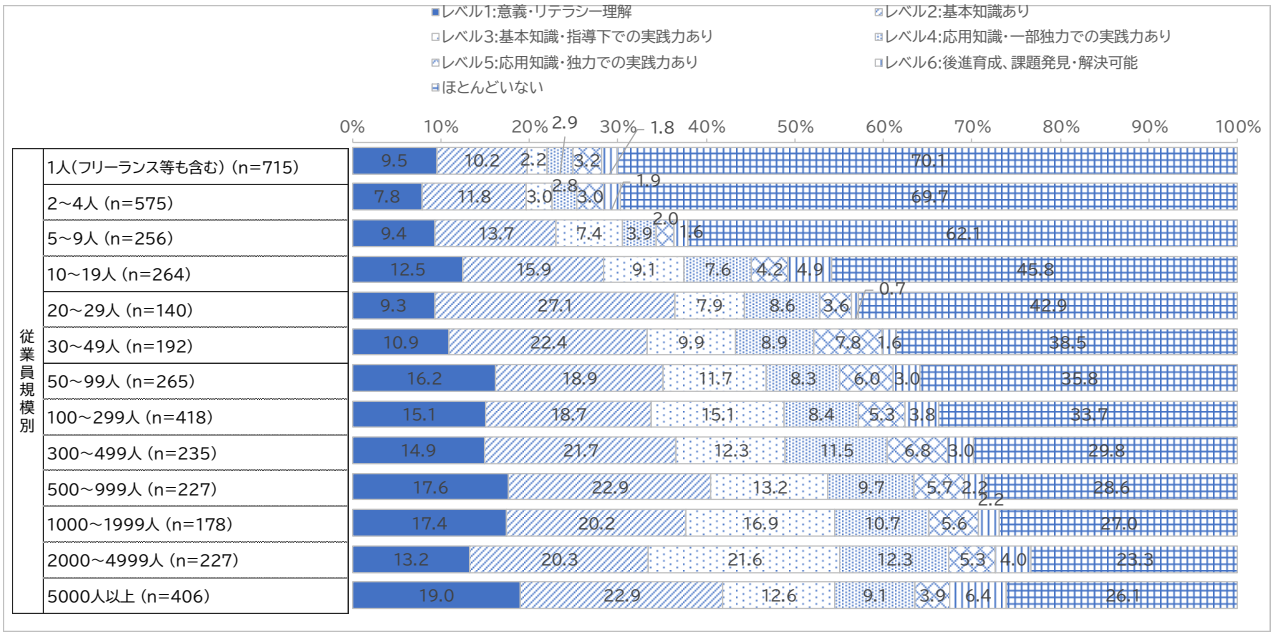

図 2-133 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮）（従業員規模別）

m. 事業戦略やマーケティングの概要知識/実践

- DX スキル「事業戦略やマーケティングの概要知識/実践」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連（動物看護師、トリマー等）ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

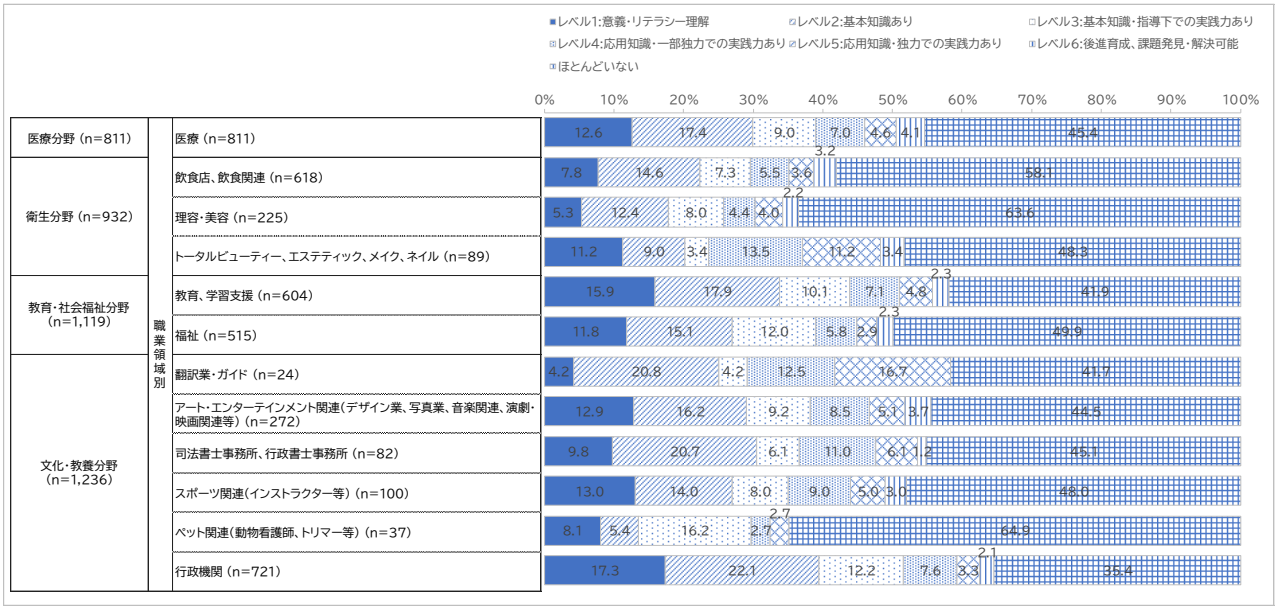

図 2-134 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（事業戦略やマーケティングの概要知識/実践）（職業領域別）

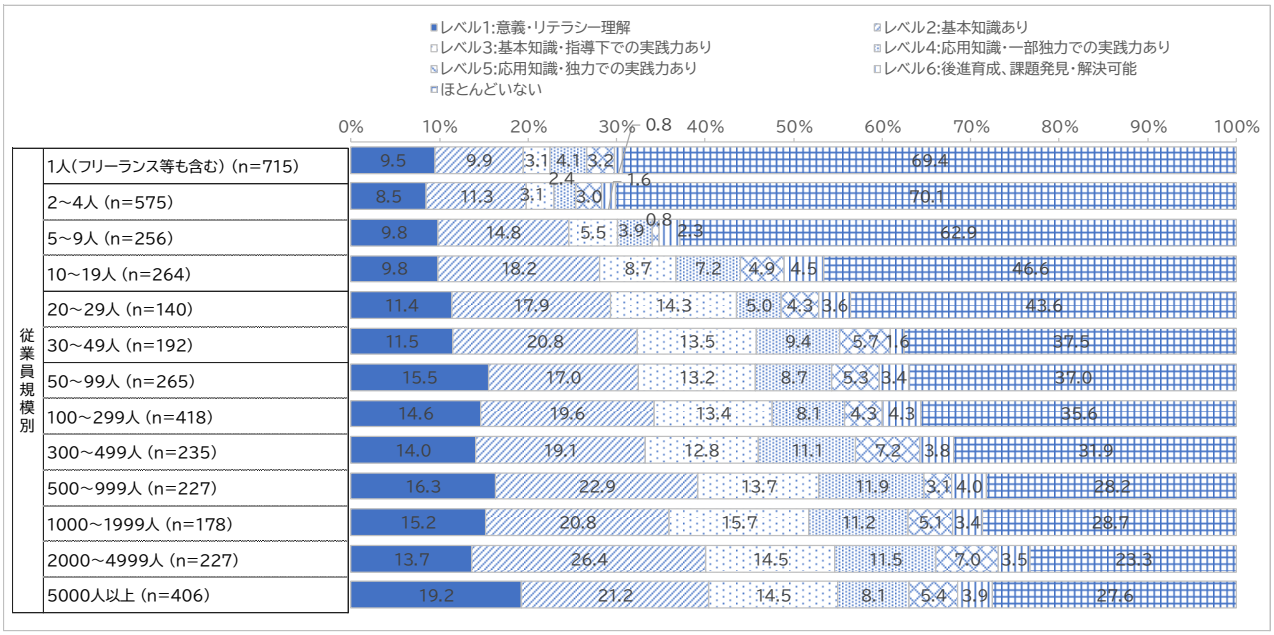

図 2-135 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
(事業戦略やマーケティングの概要知識/実践)(従業員規模別)

n. ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践

- DX スキル「ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連(動物看護師、トリマー等)ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

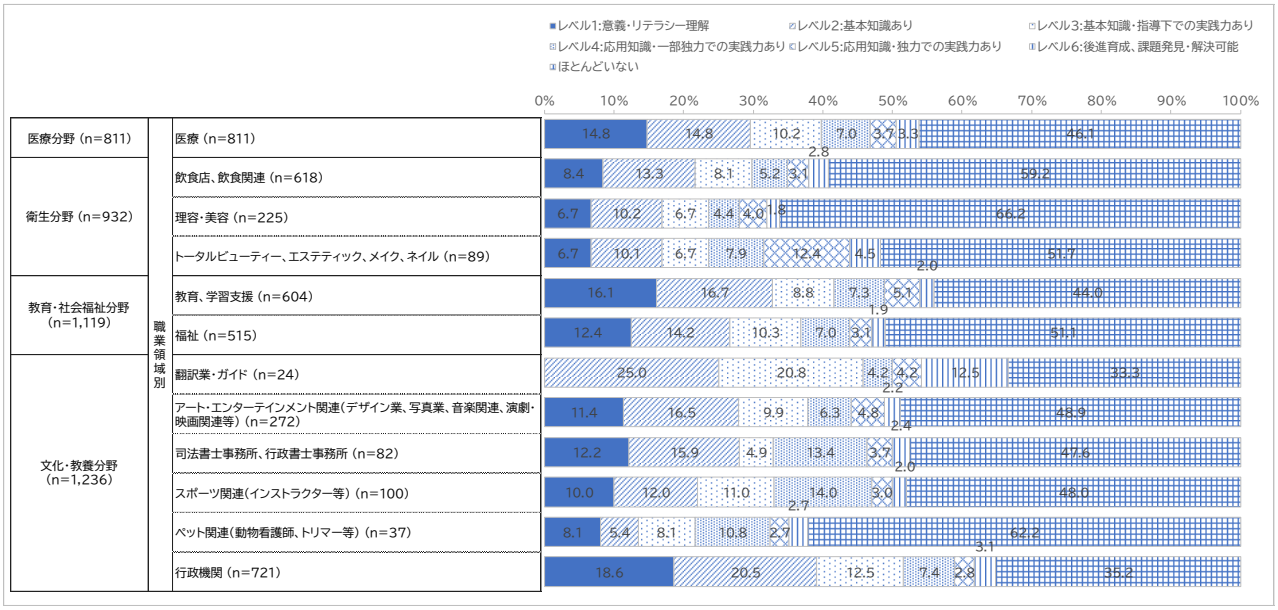

図 2-136 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践）（職業領域別）

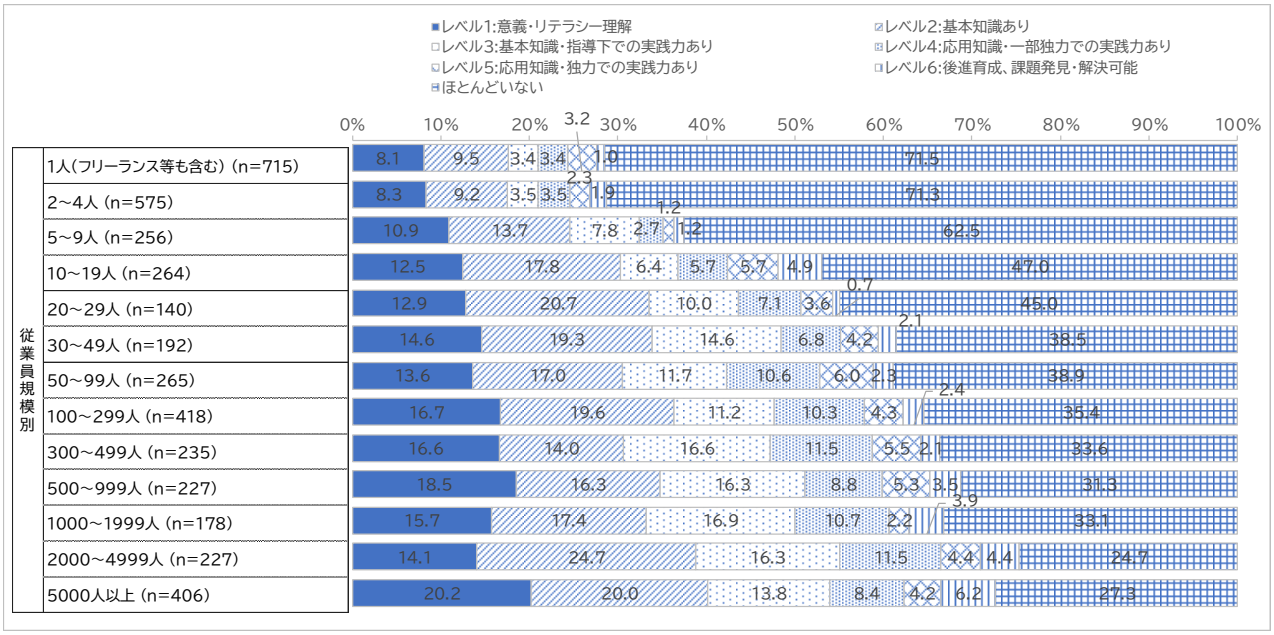

図 2-137 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践）（従業員規模別）

o. デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践

- DX スキル「デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連（動物看護師、トリマー等）ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

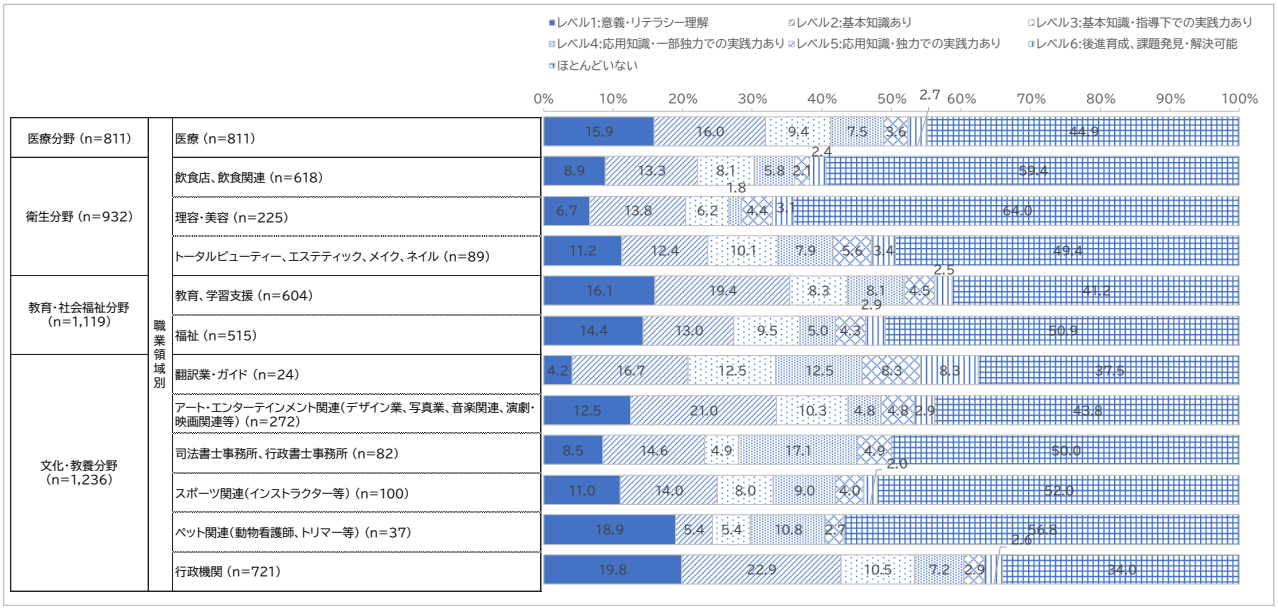

図 2-138 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践）（職業領域別）

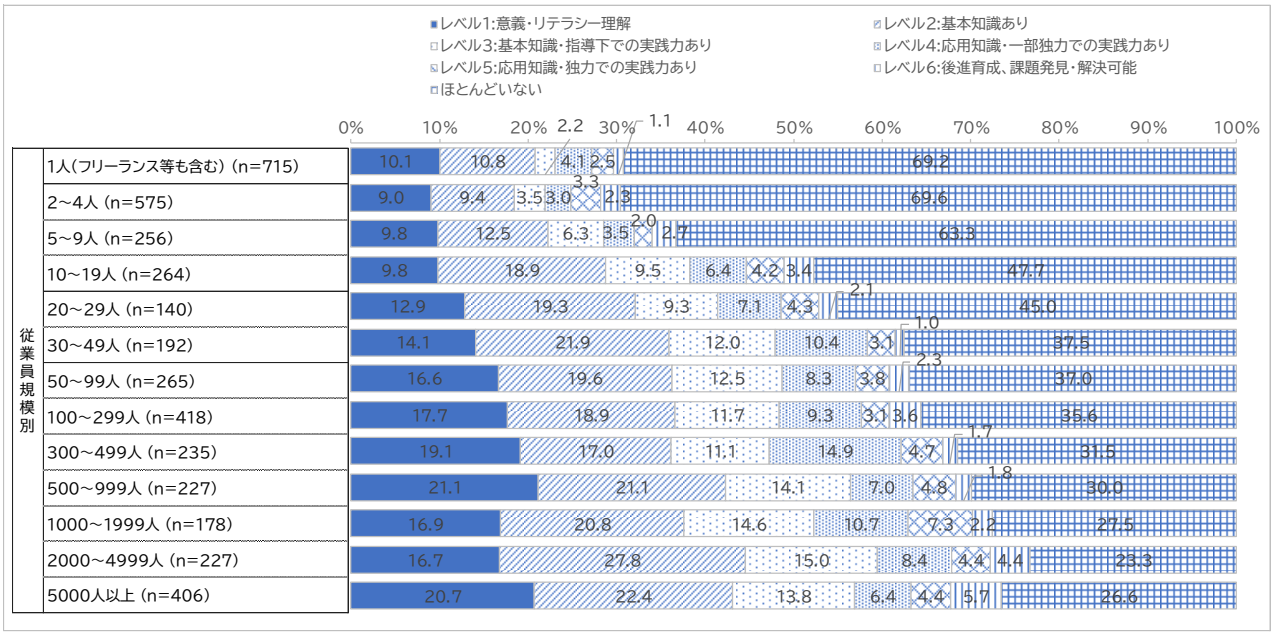

図 2-139 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
(デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践)(従業員規模別)

p. 情報デザインの知識/実践

- DX スキル「情報デザインの知識/実践」について、自社の人材が最も多く属するレベルを質問した。
- 教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関では、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高く、利用・美容やペット関連(動物看護師、トリマー等)ではレベル 1～6 のいずれかに自社の人材が多く属すると回答した割合が比較的低かった。
- 企業規模が大きいほど、レベル 1～6 のいずれかに最も多く自社の人材が属すると回答した割合が比較的高い傾向にあった。
- レベル 1～2 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 500～999 人規模の企業に多く、レベル 3～4 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 1,000～1,999 人規模の企業に多く、レベル 5～6 に最も多く自社の人材が属すると回答した割合は 5,000 人～規模の企業に多かった。

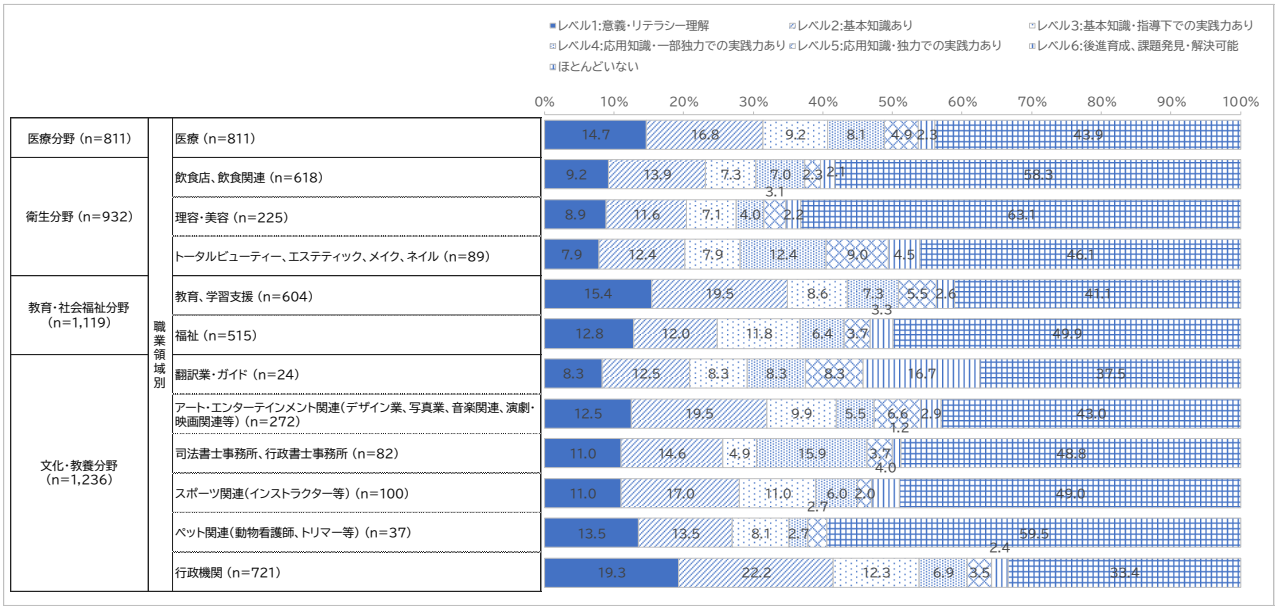

図 2-140 自社人材の DX リテラシーのレベル状況
（情報デザインの知識/実践）（職業領域別）

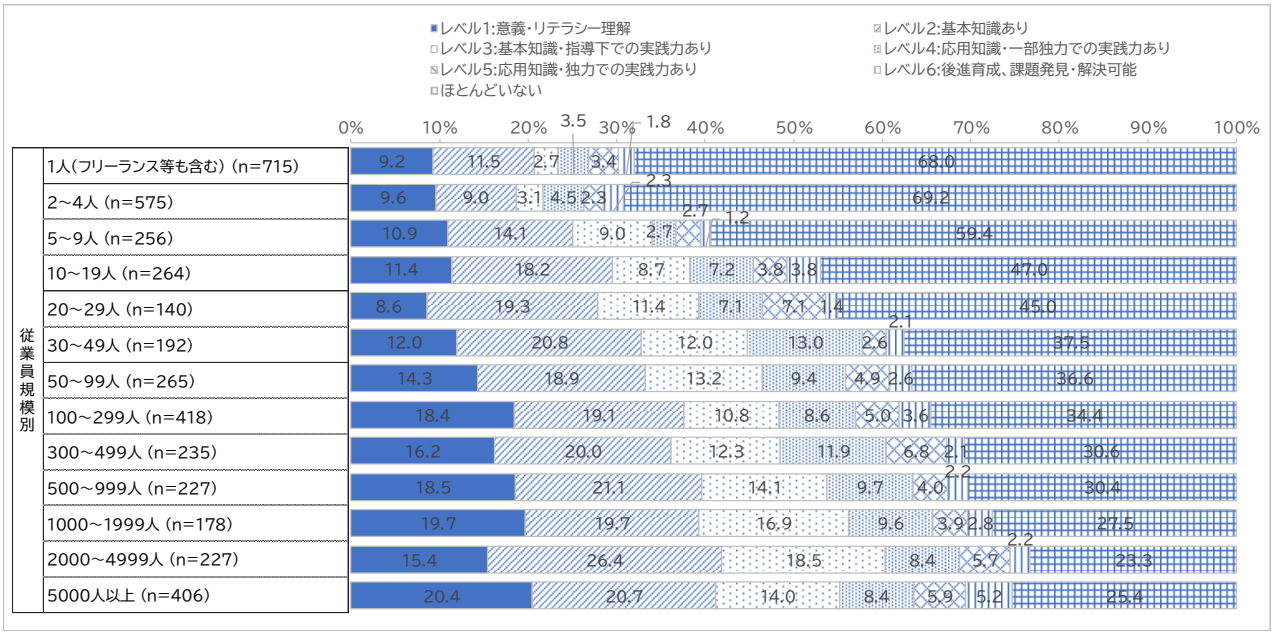

図 2-141 自社人材の DX リテラシーのレベル状況（情報デザインの知識/実践）
（従業員規模別）

（3） DX 人材獲得・育成方法について

1） DX 人材獲得のための戦略（育成、中途採用等）

- ［Q36］現在のあなたのお勤め先における、DX 人材の獲得のための戦略について、DX 人材の種類ごとに、最も当てはまるものを 1 つ選択してください。」と質問した。
- DX 人材獲得のために何らかの戦略を持っている企業が約 50%であった。
- いずれの DX 人材の種類に対しても、約 15%の企業が中途又は新卒での採用による獲得を目指し、約 4%の企業が採用と社内人材の育成を 1:1 で進めることで獲得を目指している。
- いずれの DX 人材の種類に対しても、「医療」「福祉」「行政機関」では何らかの獲得戦略を持っている回答者の割合が比較的高く、採用によって獲得したいと回答した割合も比較的高かった。

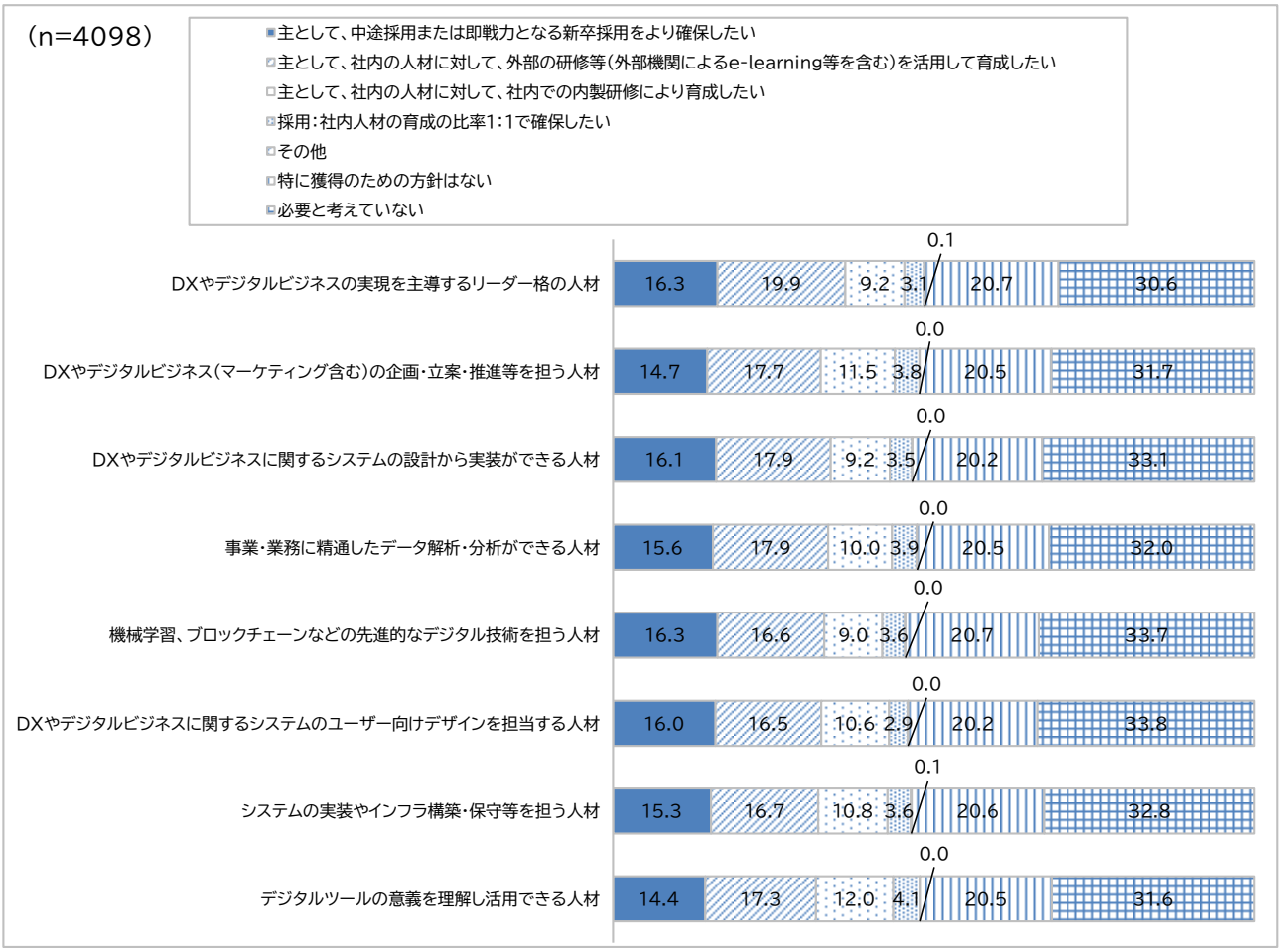

図 2-142 DX 人材獲得のための戦略（単一回答）

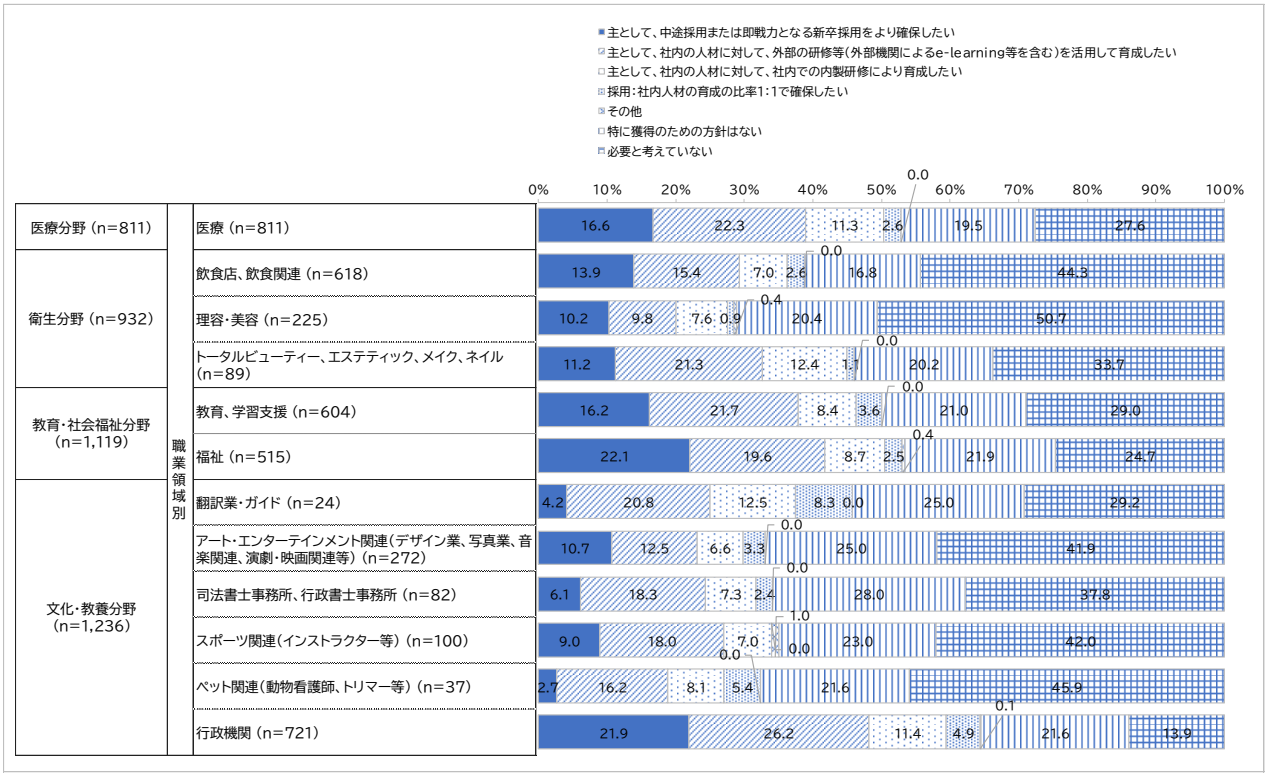

図 2-143 DX 人材獲得の戦略内訳(DX やデジタルビジネスの実現を主導するリーダー格の人材)(職業領域別)

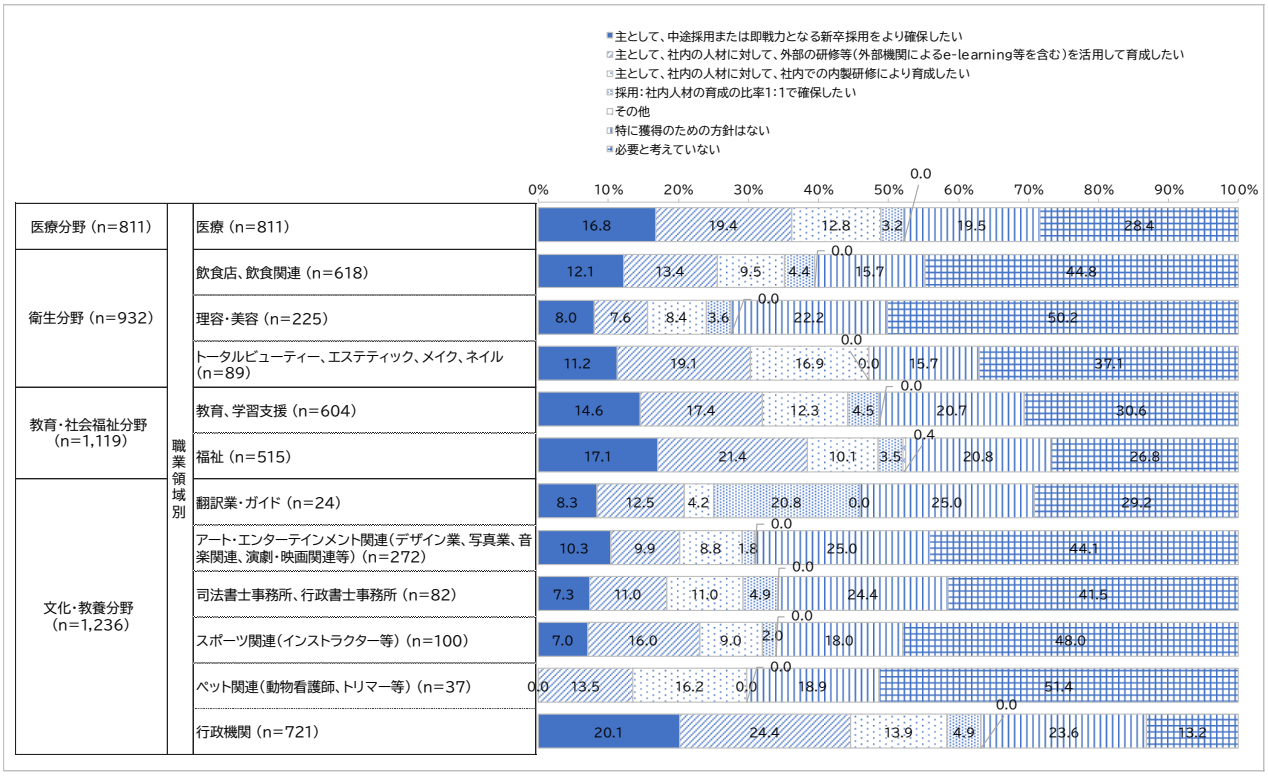

図 2-144 DX 人材獲得の戦略内訳(DX やデジタルビジネス
(マーケティング含む)の企画・立案・推進等を担う人材)(職業領域別)

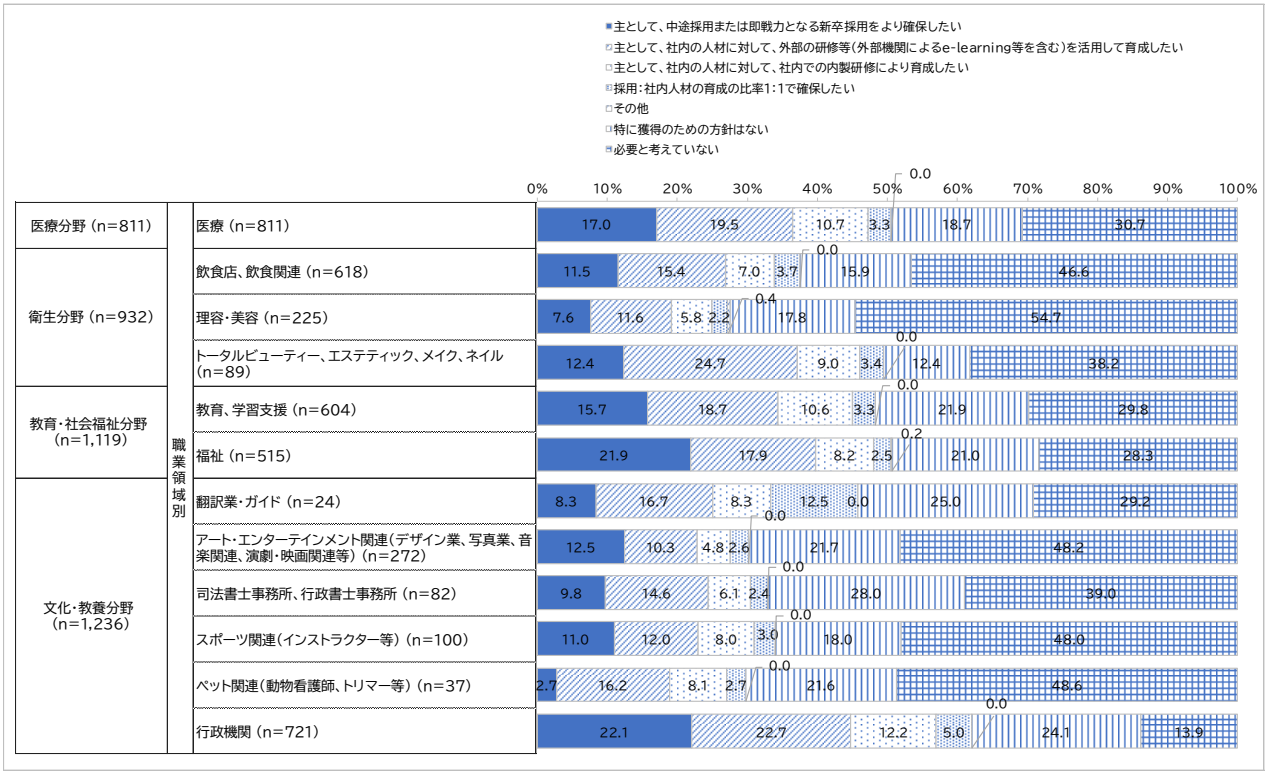

図 2-145 DX 人材獲得の戦略内訳
(DX やデジタルビジネスに関するシステムの設計から実装ができる人材)(職業領域別)

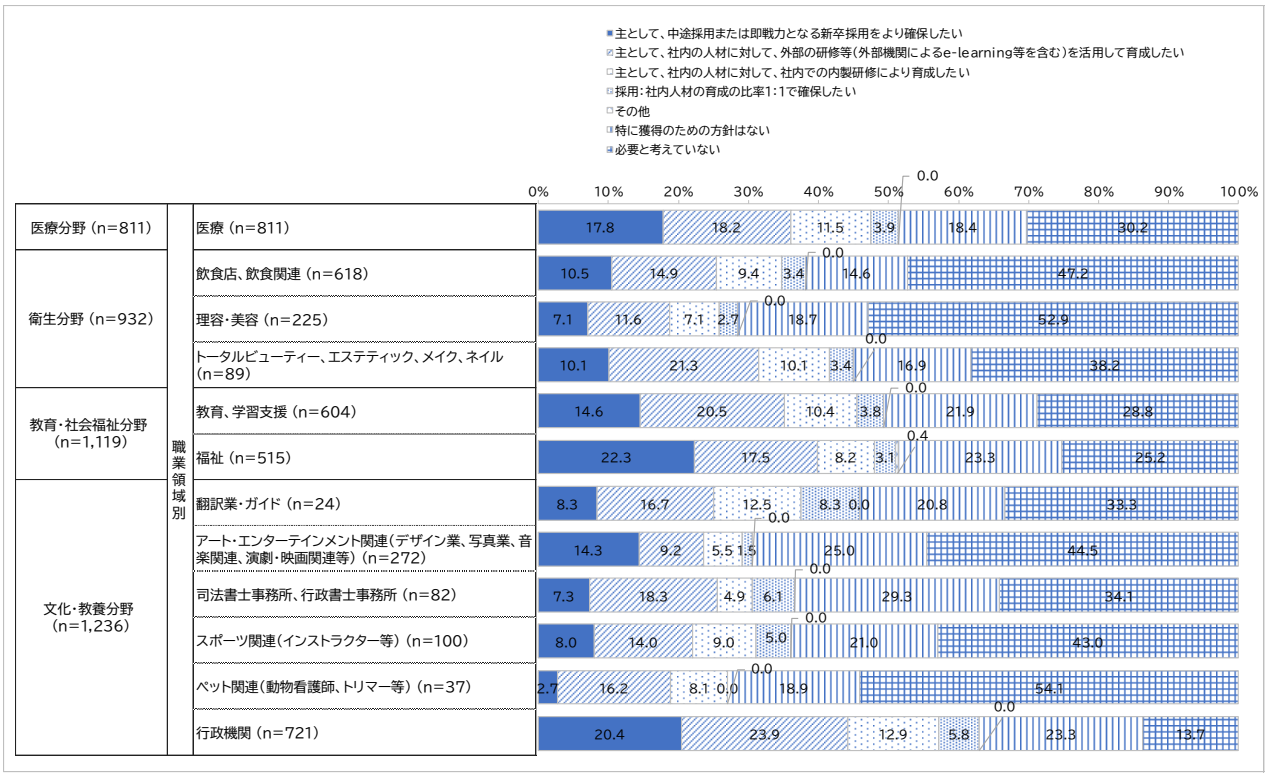

図 2-146 DX 人材獲得の戦略内訳(事業・業務に精通したデータ解析・分析ができる人材)(職業領域別)

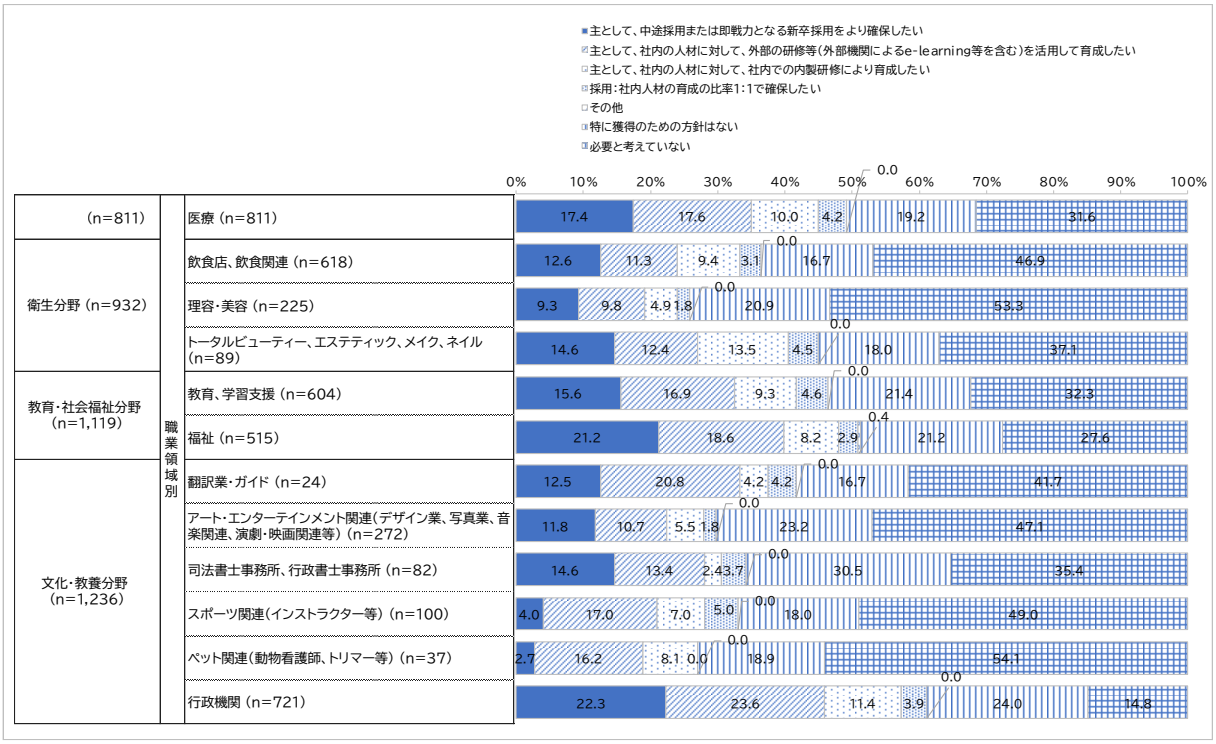

図 2-147 DX 人材獲得の戦略内訳
（機械学習、ブロックチェーンなどの先進的なデジタル技術を担う人材）（職業領域別）

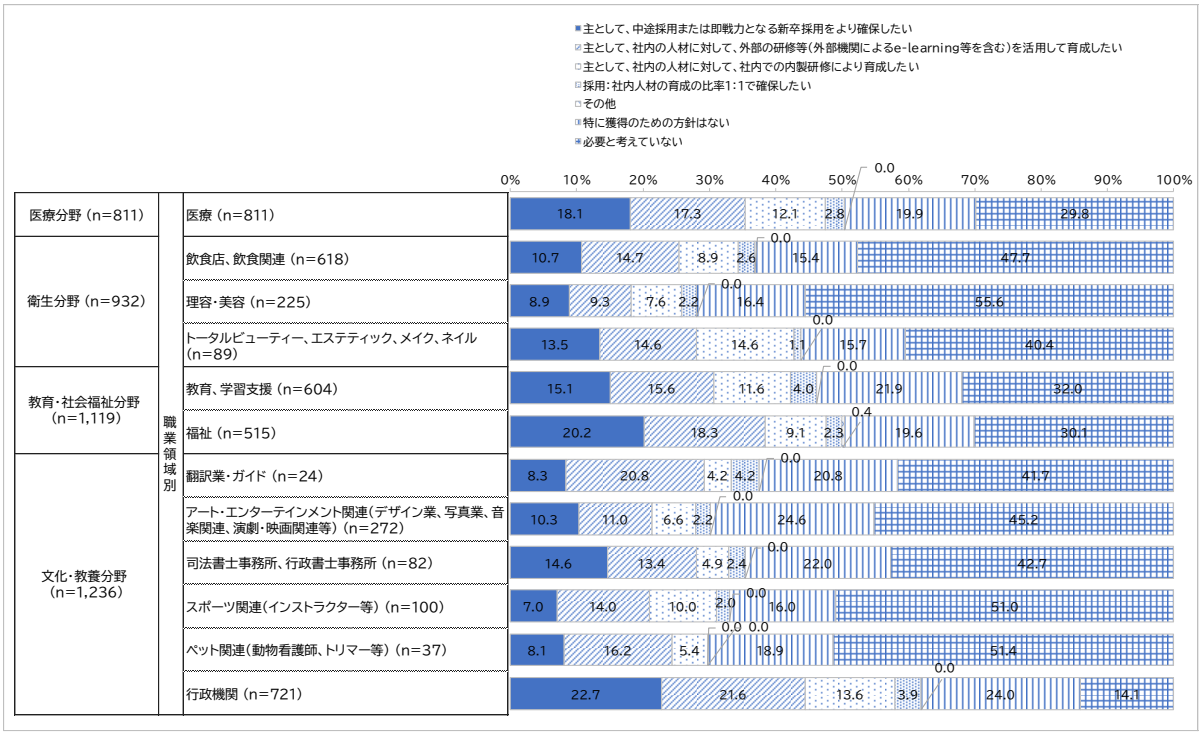

図 2-148 DX 人材獲得の戦略内訳
（DX やデジタルビジネスに関するシステムのユーザー向けデザインを担当する人材）（職業領域別）

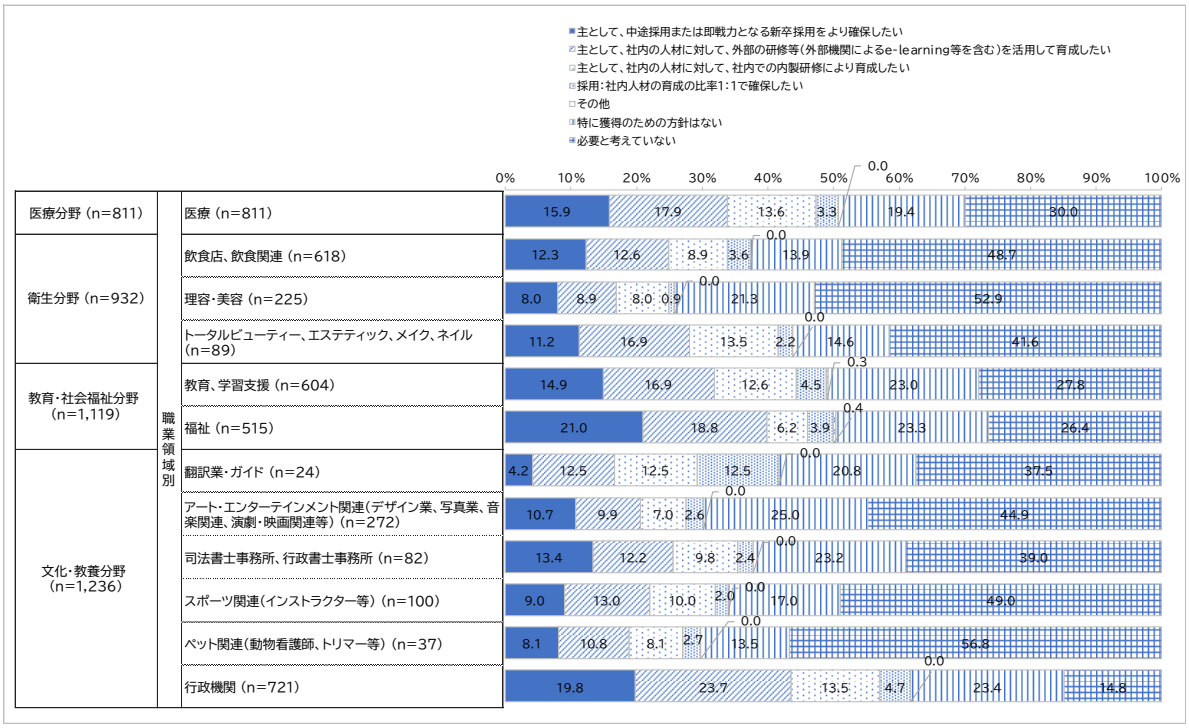

図 2-149 DX 人材獲得の戦略内訳(システムの実装やインフラ構築・保守等を担う人材)(職業領域別)

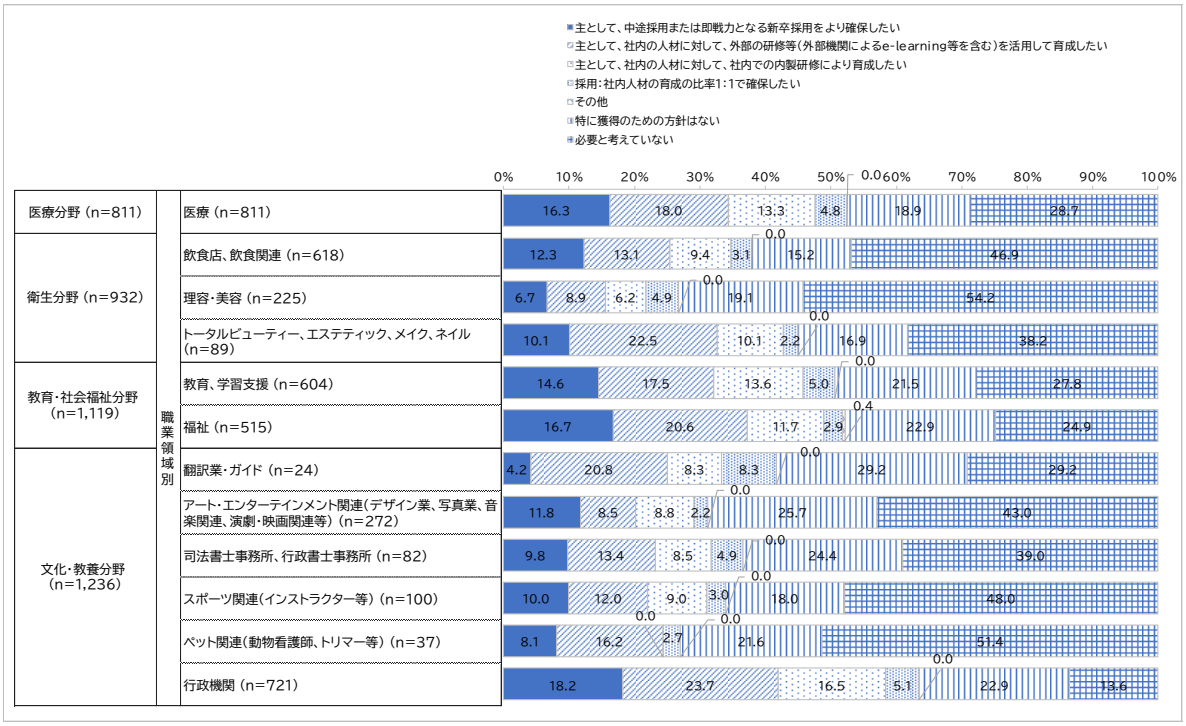

図 2-150 DX 人材獲得の戦略内訳(デジタルツールの意義を理解して活用できる人材)(職業領域別)

2） DX リテラシーの育成タイミング

- 「[Q37]DX スキルのそれぞれについて、そのスキルを必要とする業務を行う部署の社員は、そのスキルをどのタイミングで取得することが望ましいですか。当てはまるものを選択してください。」と質問した。
- 「PC の基本操作」スキルを入社時にある程度以上獲得しておいてほしいと答えた回答者が最も多く、約 46%であった。安心してデータやデジタル技術を活用できるための「情報セキュリティに関する知識」、「モラルに関する知識」、「コンプライアンスに関する知識」を入社時にある程度以上獲得しておいてほしいと答えた回答者は約 35%～38%と比較的多かった。
- 一方で「ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践」「デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践」「情報デザインの知識/実践」スキルを入社時にある程度以上獲得しておいてほしいと答えた回答者は比較的少なく、約 25%であった。
- 医療、教育・学習支援、翻訳業・ガイド、行政機関ではどのスキルに対しても入社時にある程度以上獲得しておいてほしいと答えた回答者の割合が比較的高かった。

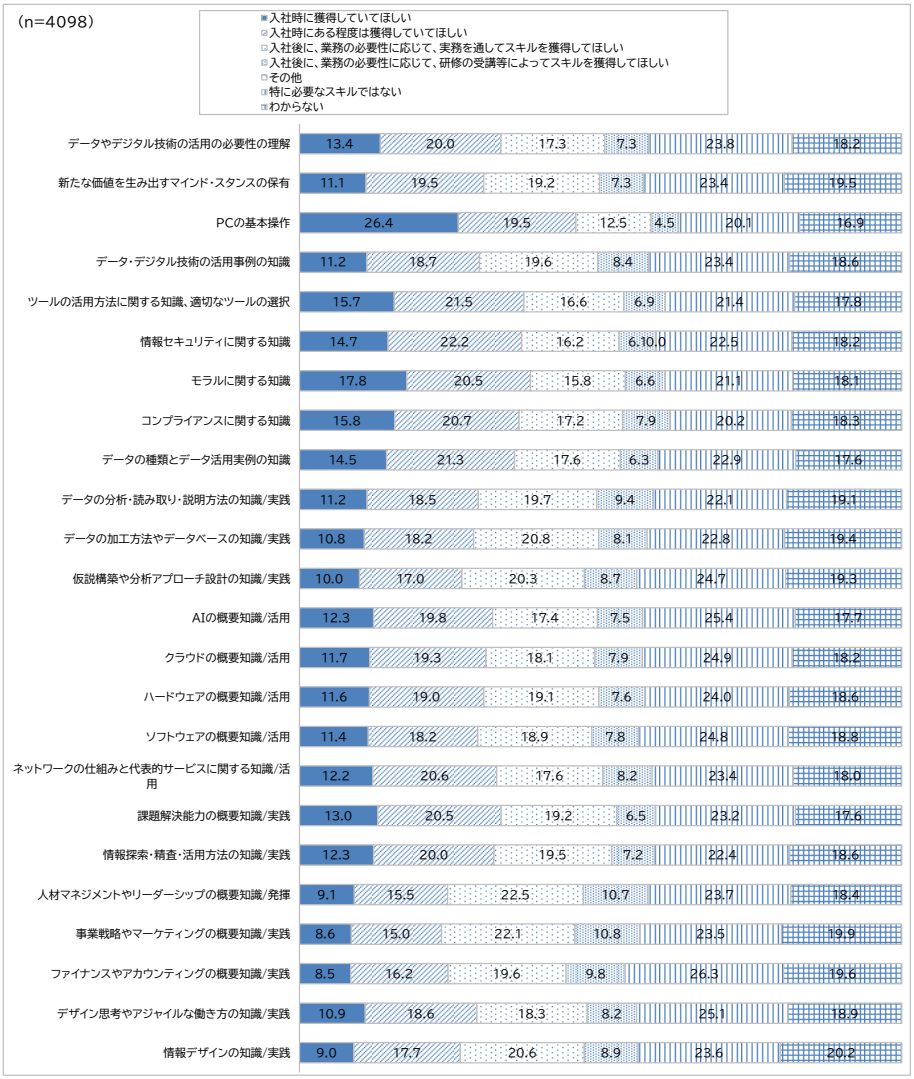

図 2-151 DX スキル取得のタイミング（単一回答）

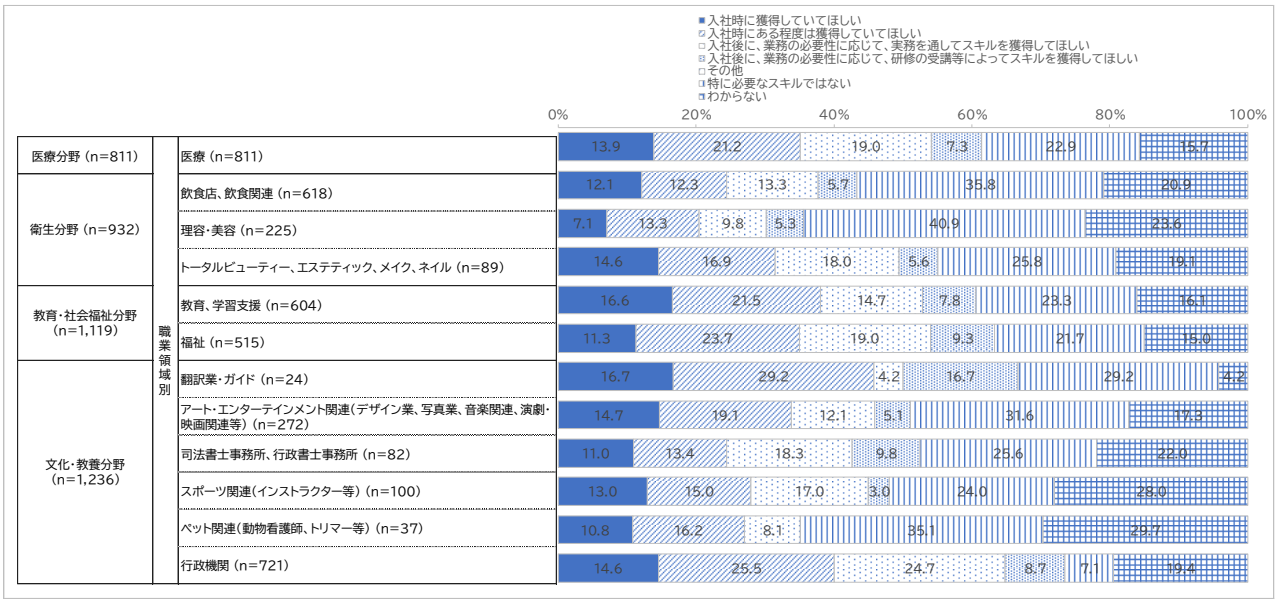

図 2-152 DX スキル取得のタイミング
（データやデジタル技術の活用の必要性の理解）（職業領域別）

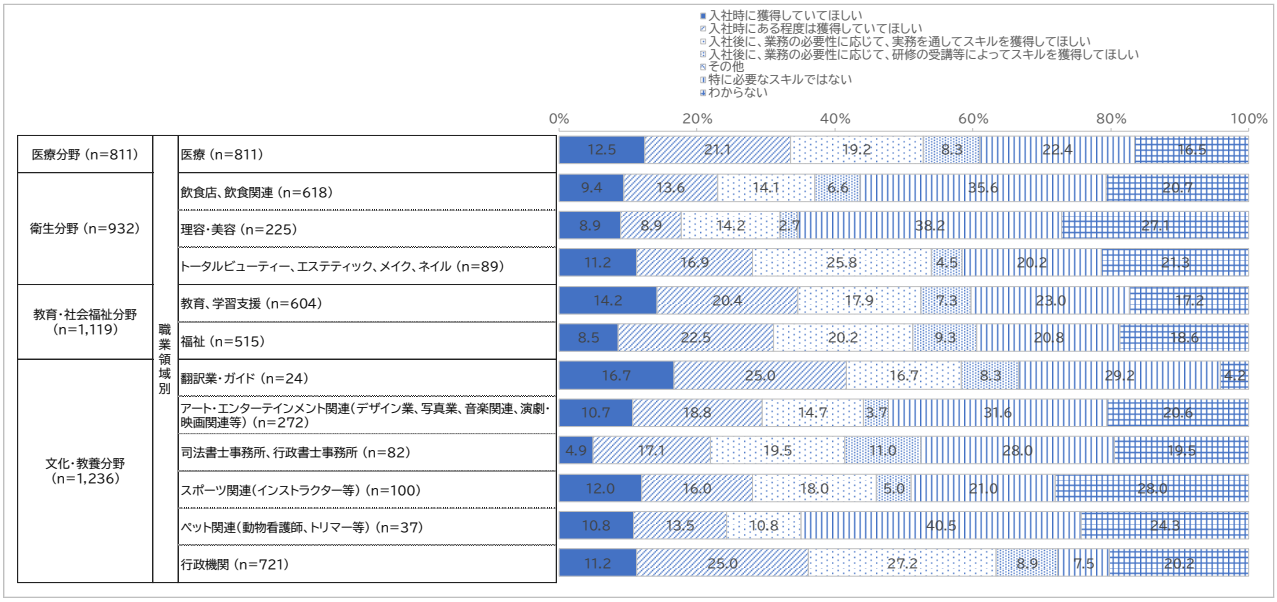

図 2-153 DX スキル取得のタイミング
（新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有）（職業領域別）

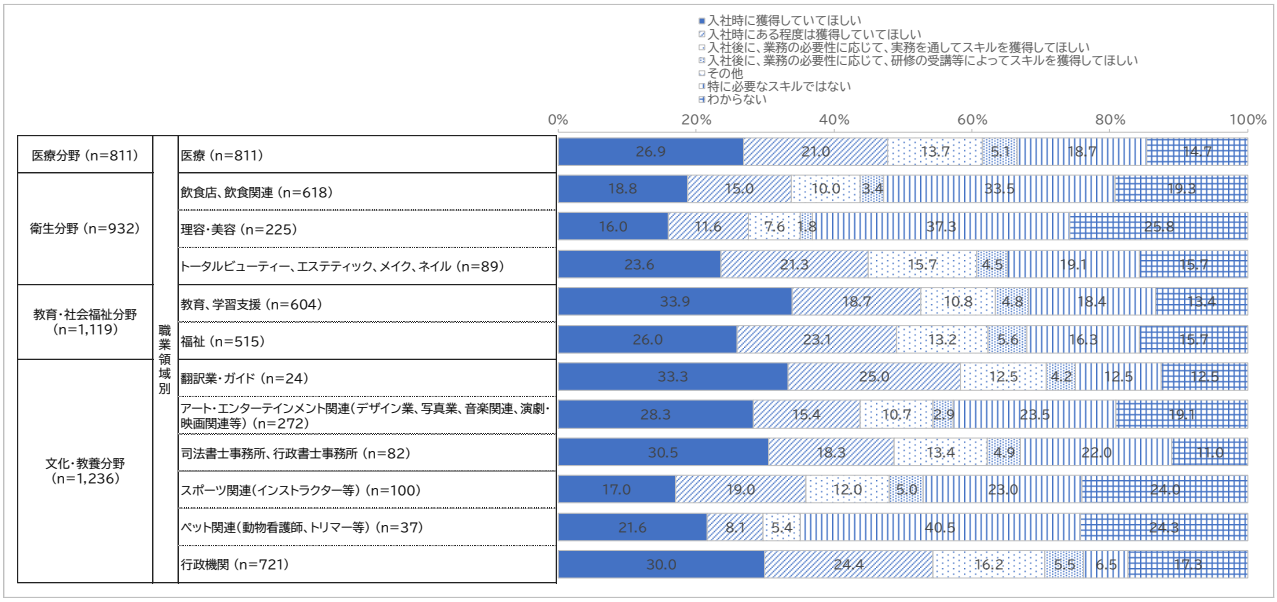

図 2-154 DX スキル取得のタイミング
（PC の基本操作）（職業領域別）

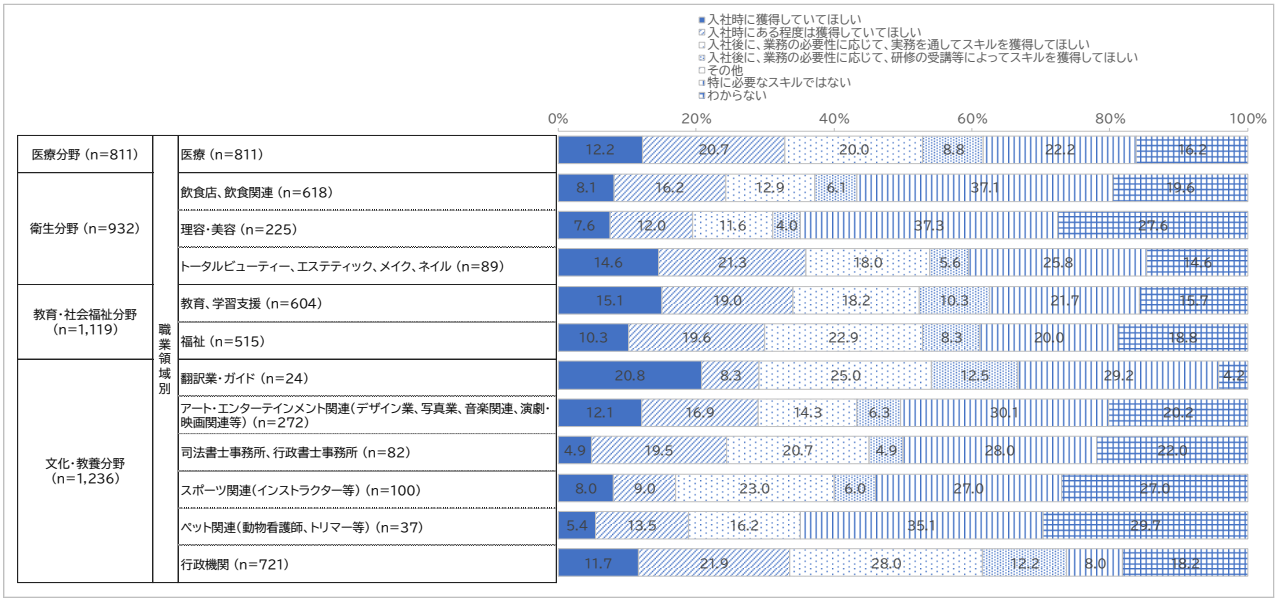

図 2-155 DX スキル取得のタイミング
（データ・デジタル技術の活用事例の知識）（職業領域別）

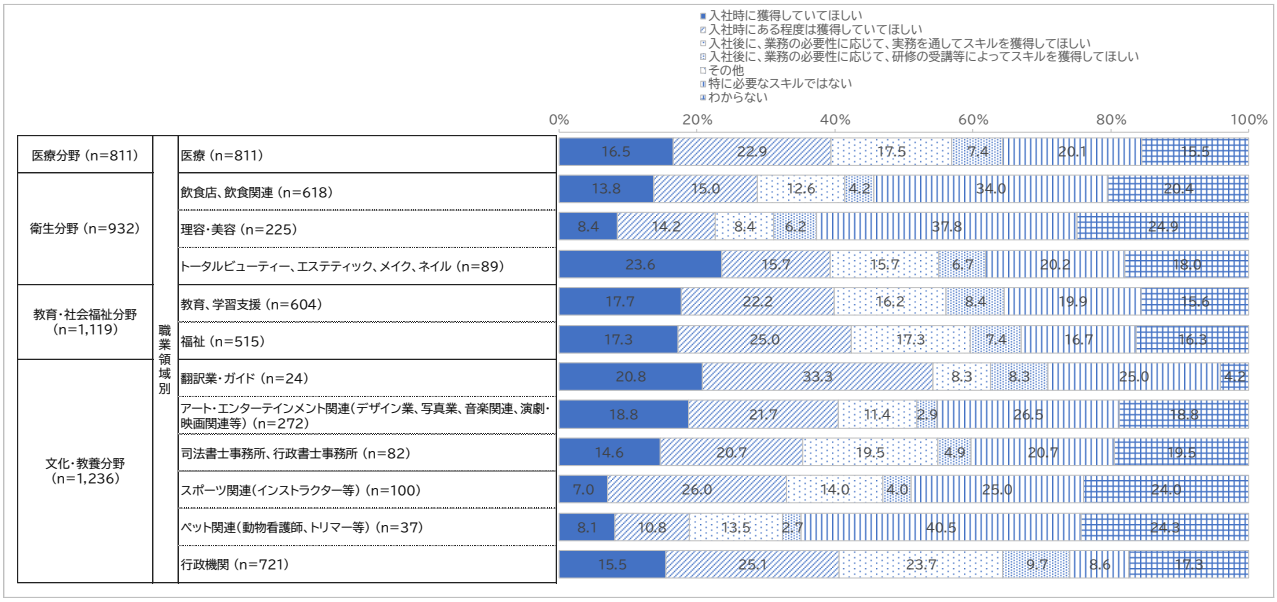

図 2-156 DX スキル取得のタイミング
（ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択）（職業領域別）

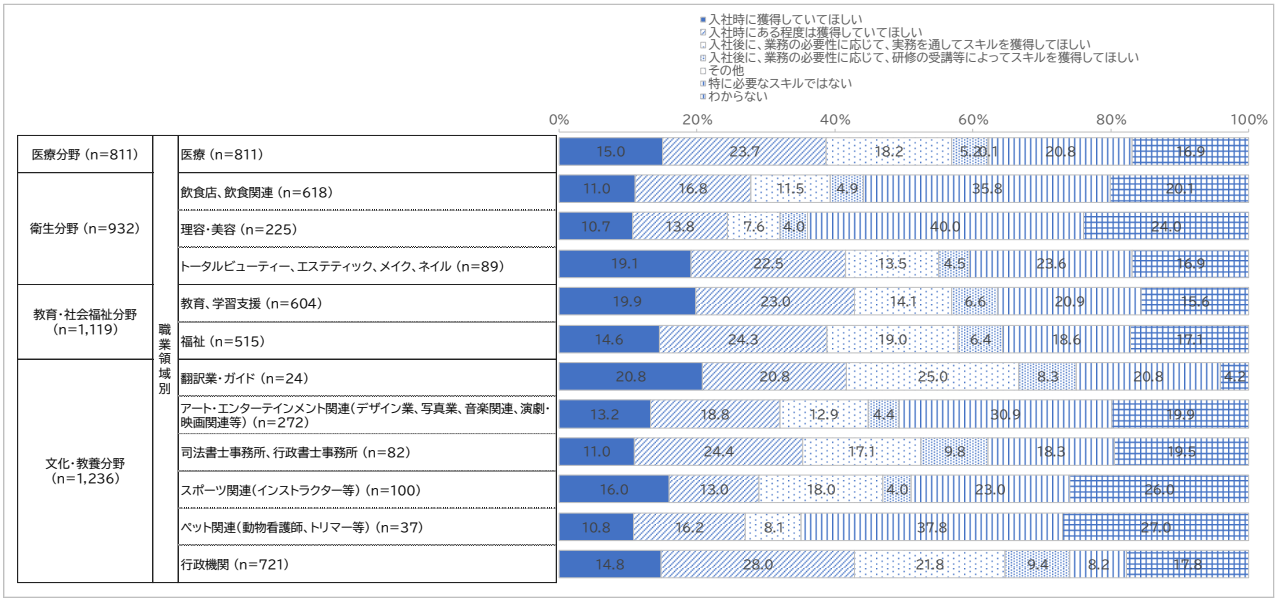

図 2-157 DX スキル取得のタイミング
（情報セキュリティに関する知識）（職業領域別）

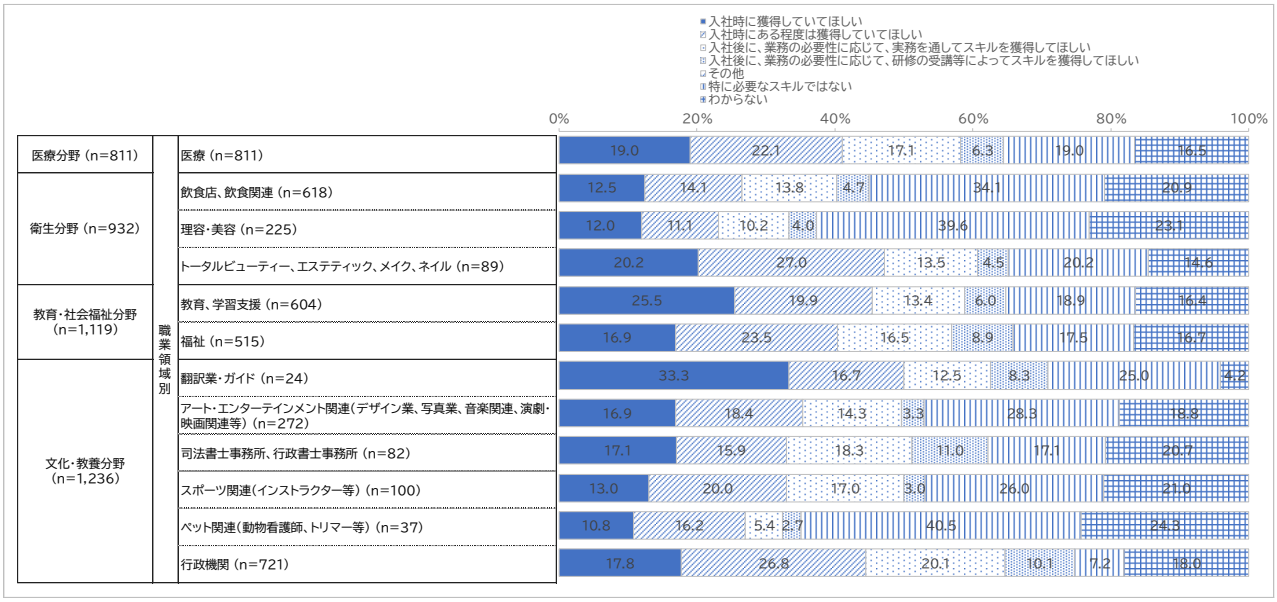

図 2-158 DX スキル取得のタイミング
（モラルに関する知識）（職業領域別）

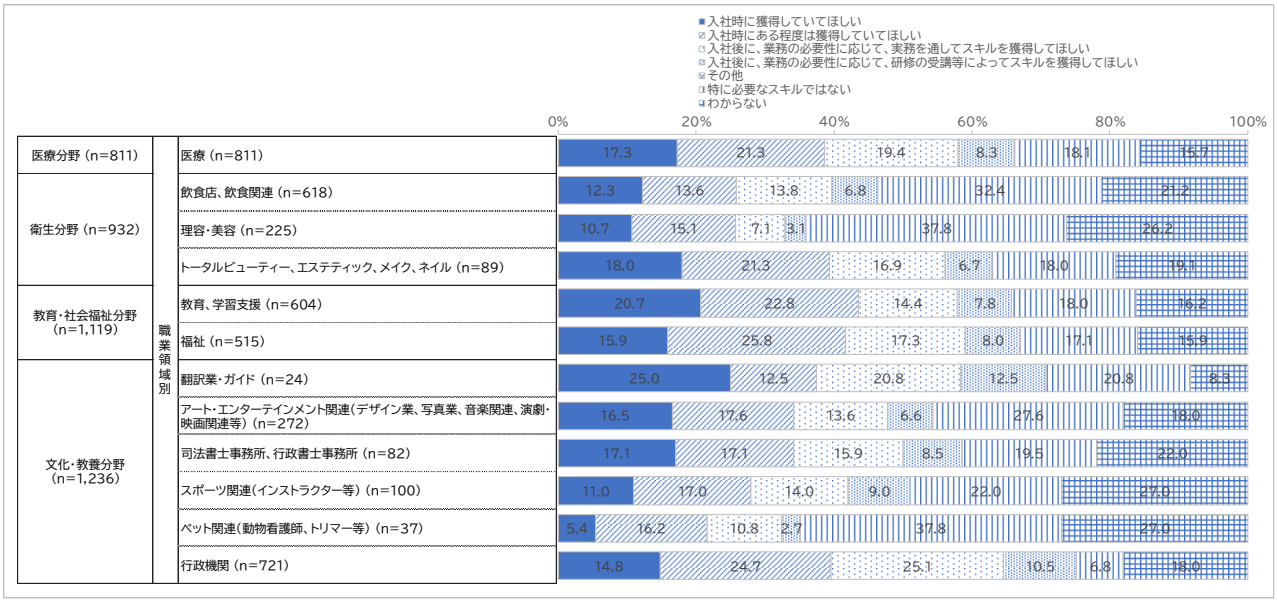

図 2-159 DX スキル取得のタイミング
（コンプライアンスに関する知識）（職業領域別）

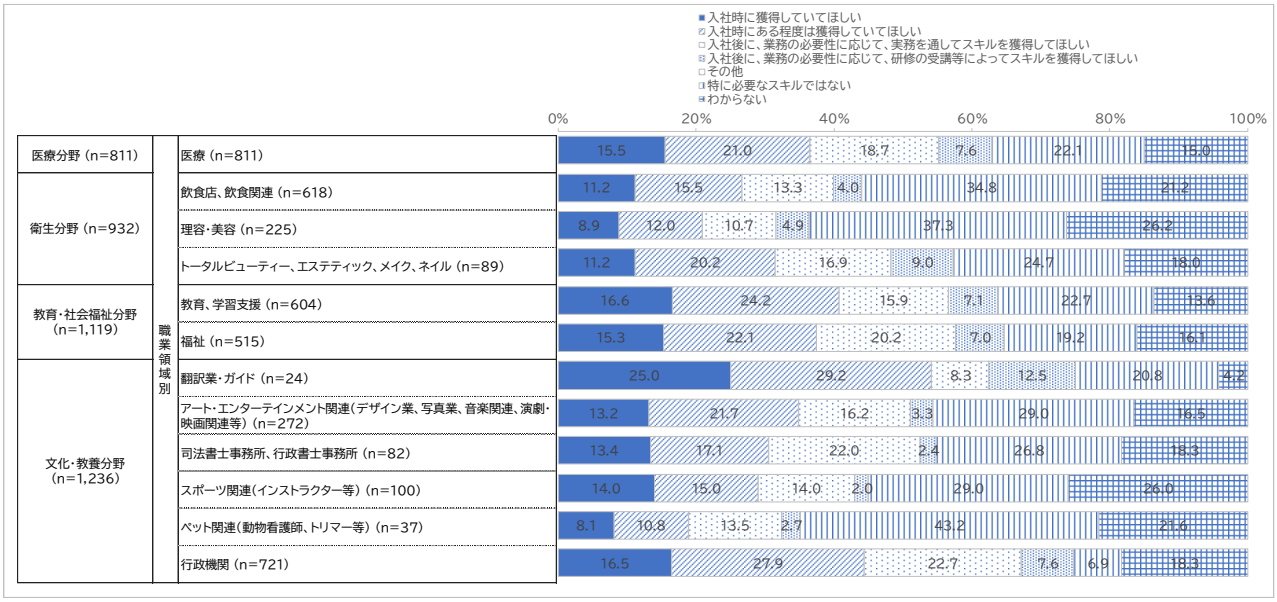

図 2-160 DX スキル取得のタイミング
（データの種類とデータ活用実例の知識）（職業領域別）

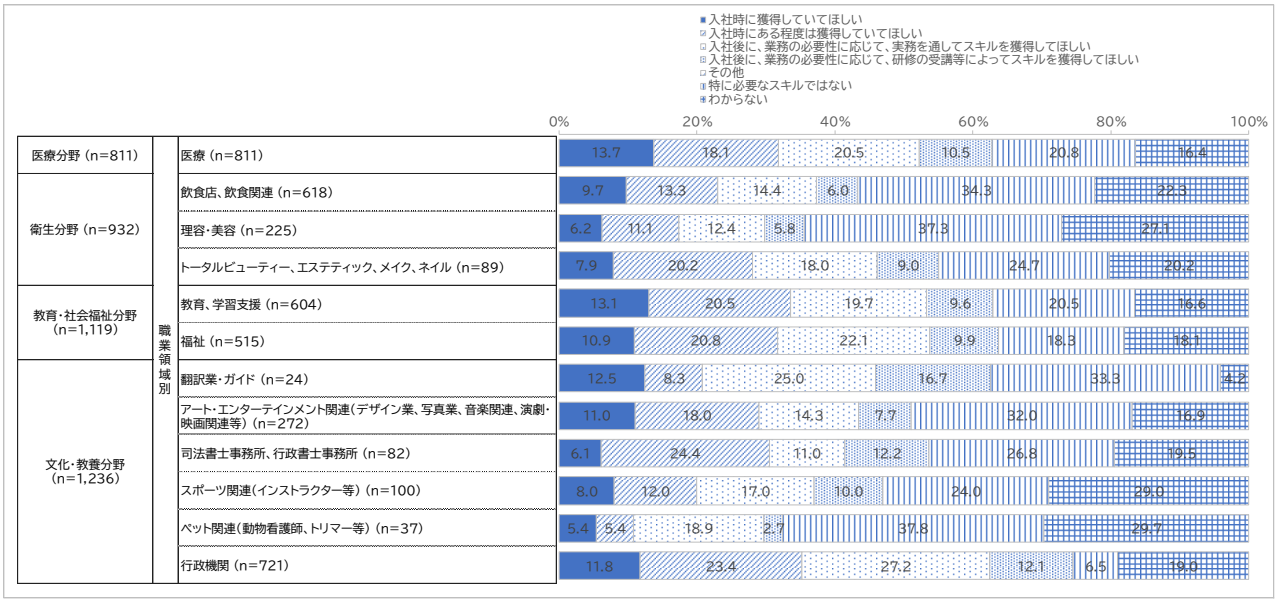

図 2-161 DX スキル取得のタイミング
（データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践）（職業領域別）

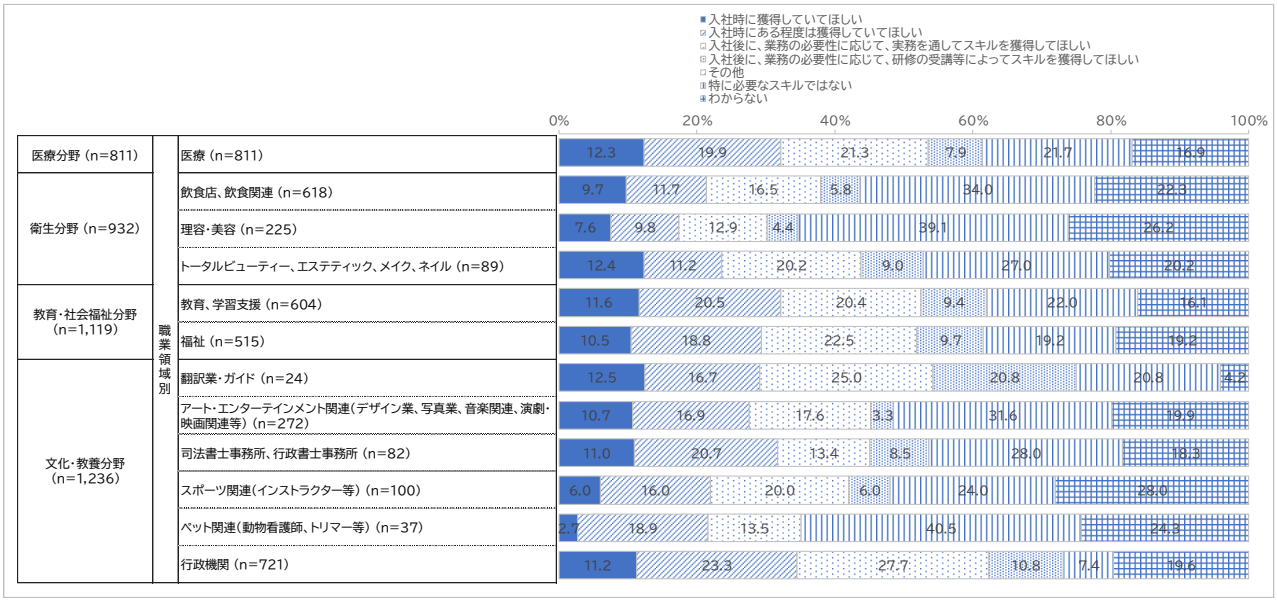

図 2-162 DX スキル取得のタイミング
（データの加工方法やデータベースの知識/実践）
（職業領域別）

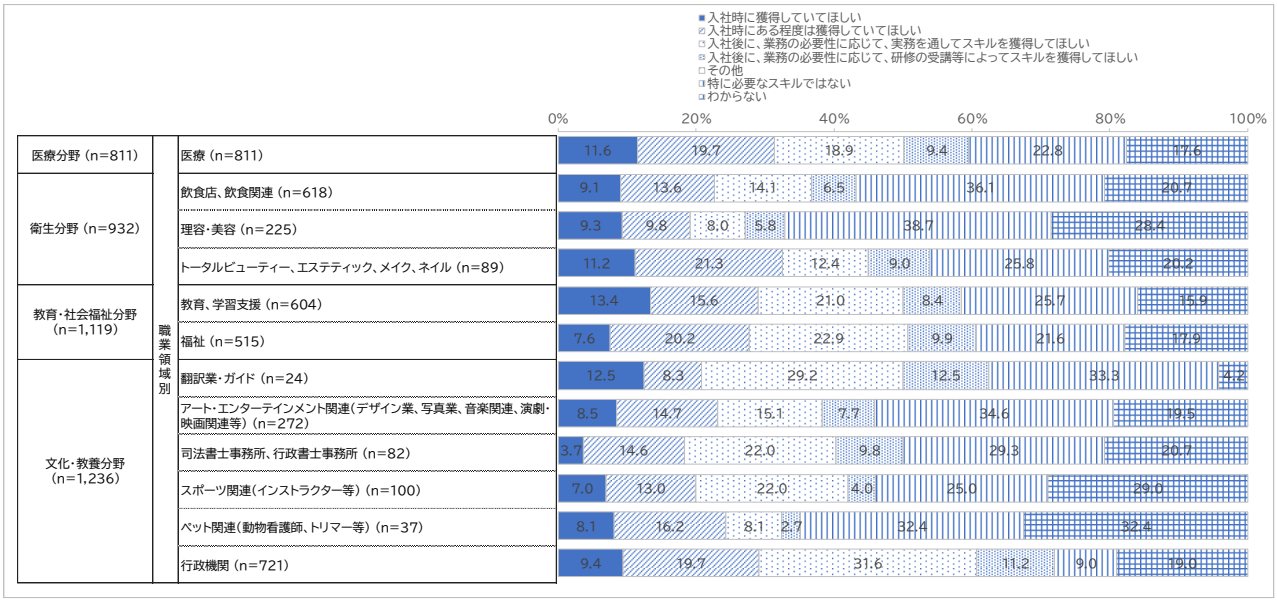

図 2-163 DX スキル取得のタイミング
仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践）（職業領域別）

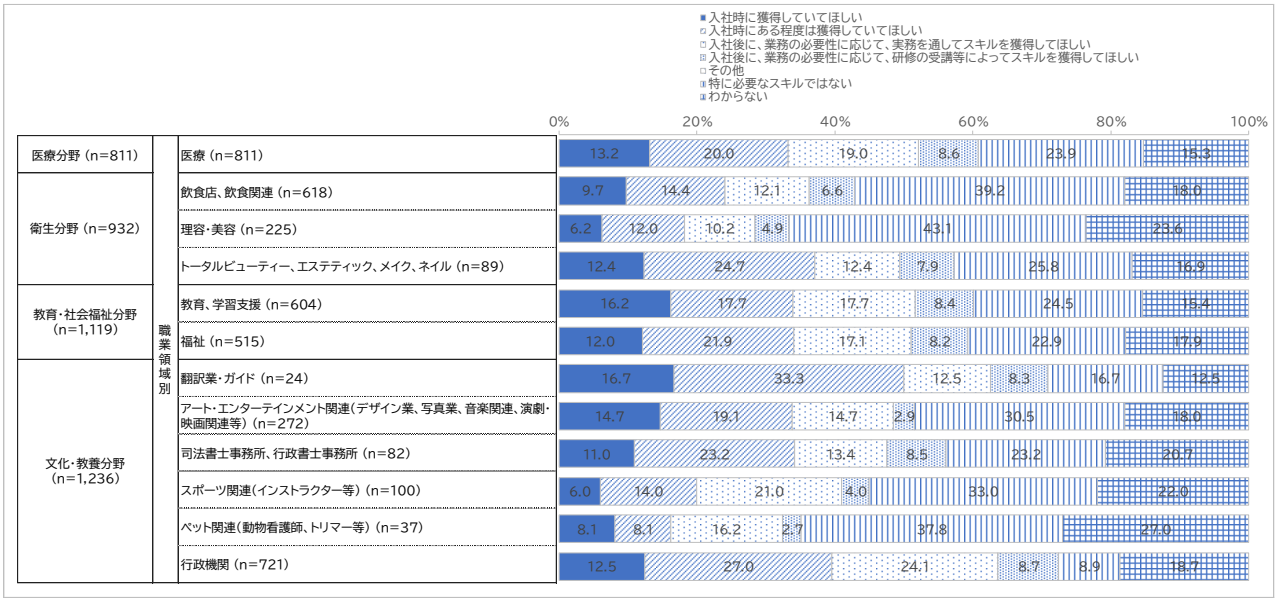

図 2-164 DX スキル取得のタイミング（AI の概要知識/活用）（職業領域別）

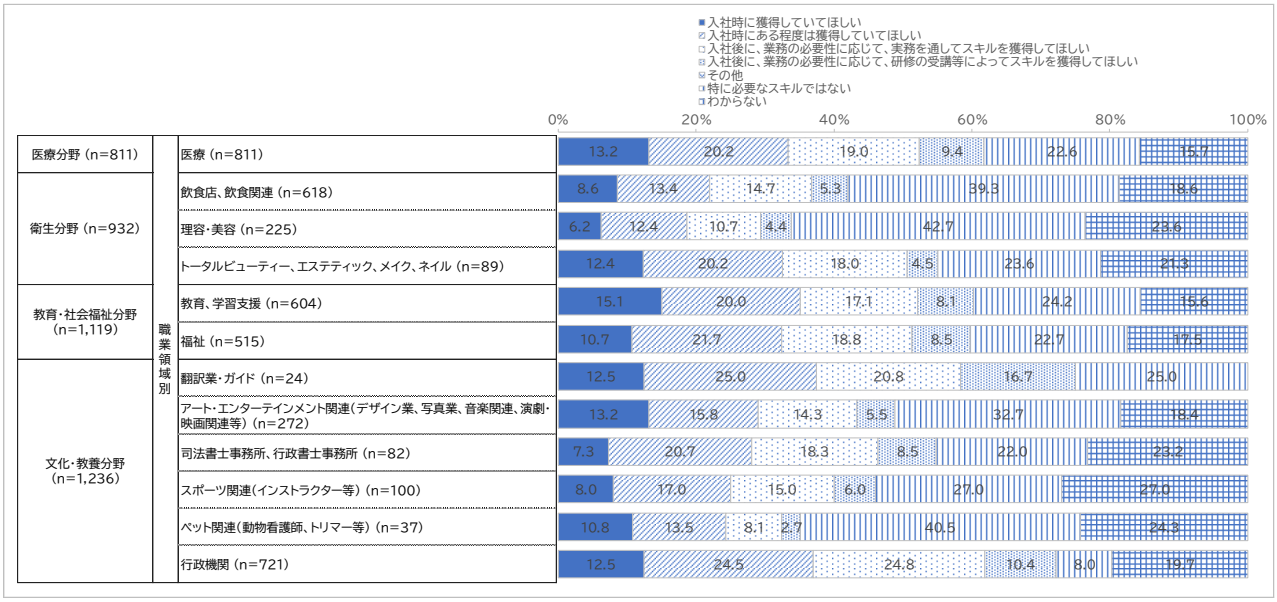

図 2-165 DX スキル取得のタイミング
（クラウドの概要知識/活用）（職業領域別）

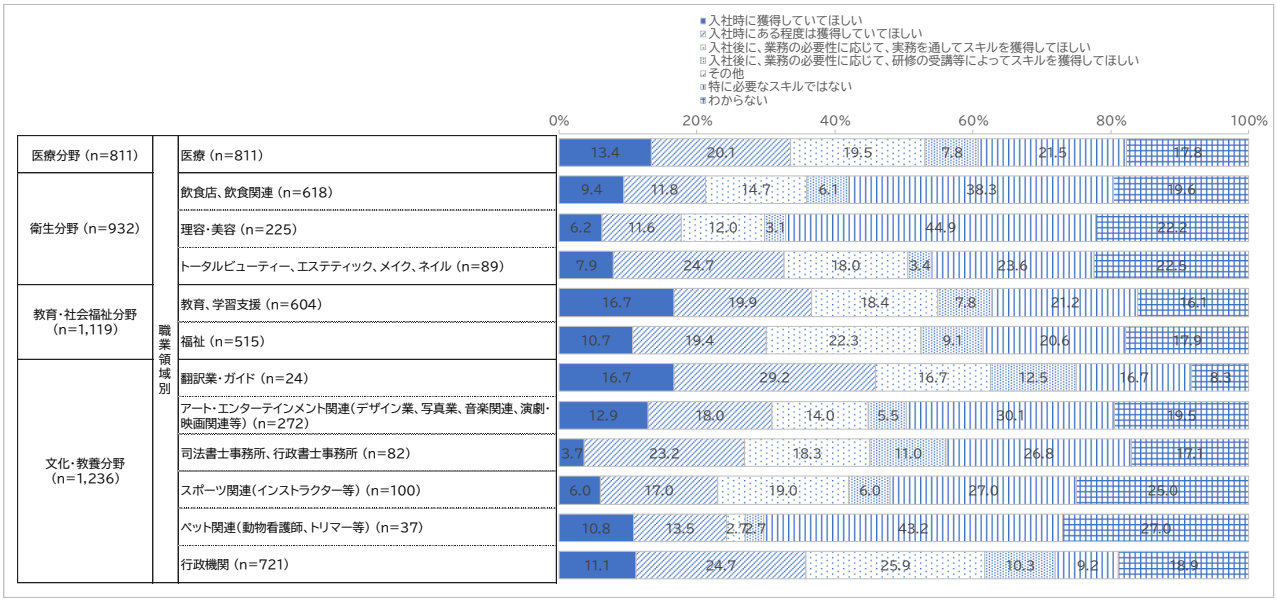

図 2-166 DX スキル取得のタイミング
（ハードウェアの概要知識/活用）（職業領域別）

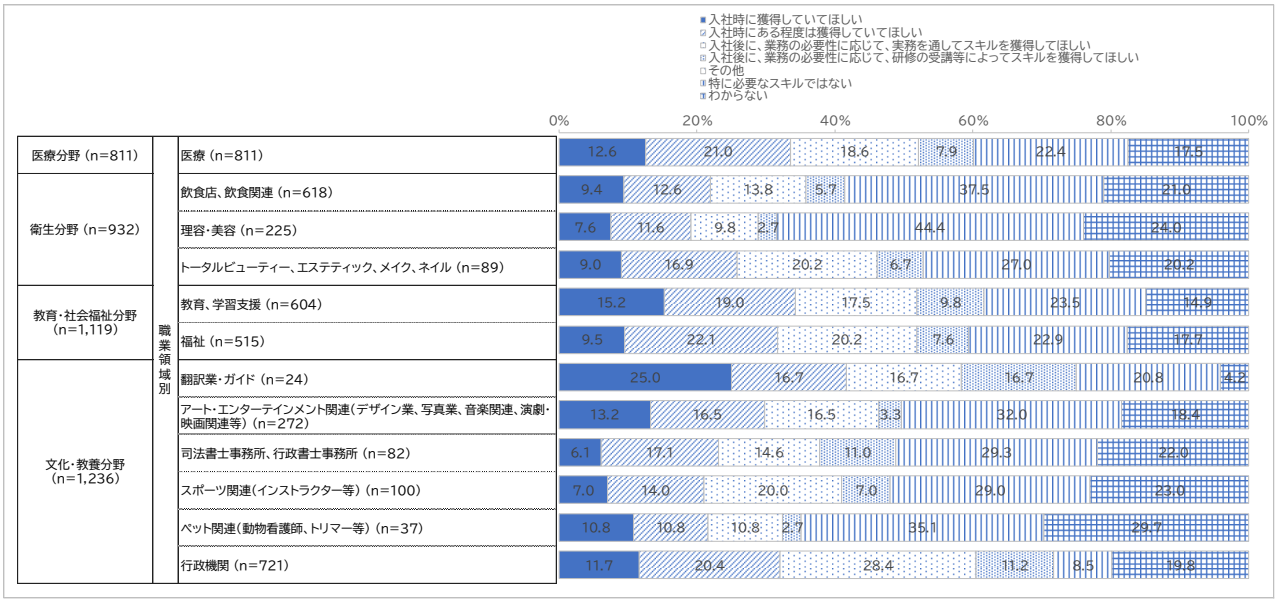

図 2-167 DX スキル取得のタイミング
（ソフトウェアの概要知識/活用）（職業領域別）

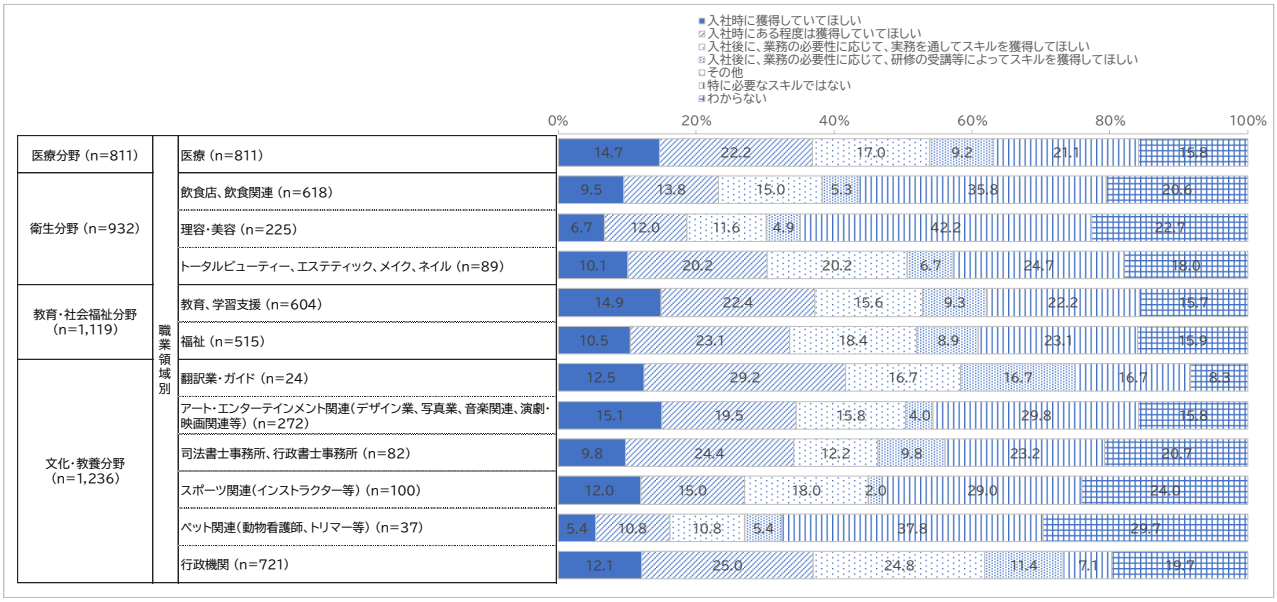

図 2-168 DX スキル取得のタイミング
（ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用）（職業領域別）

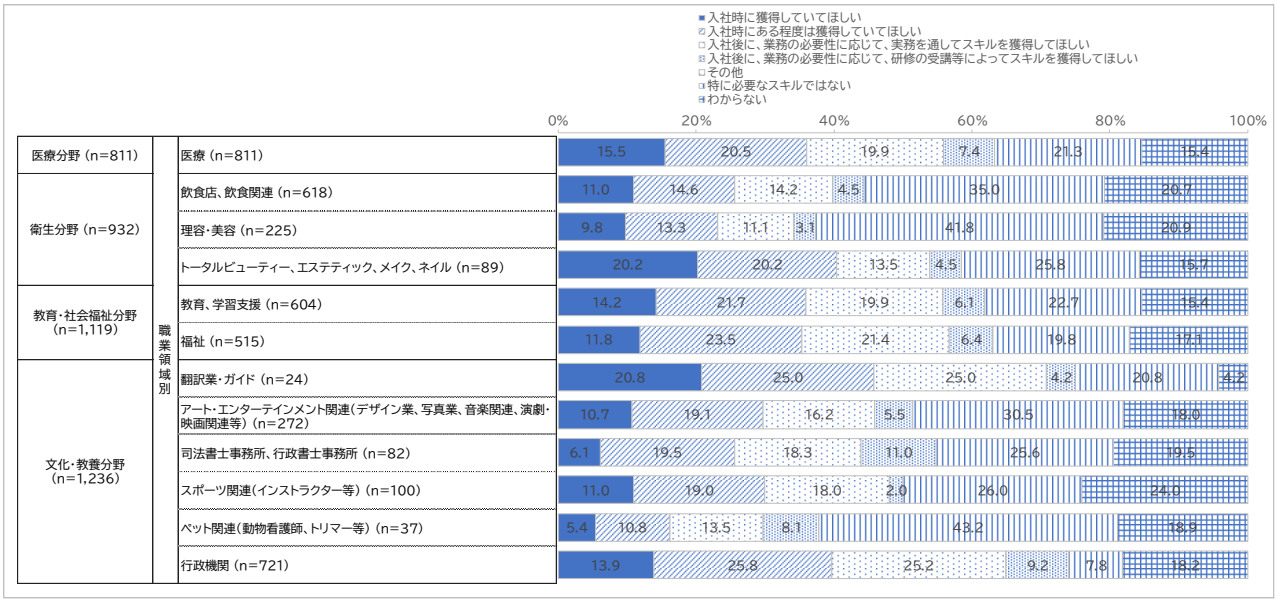

図 2-169 DX スキル取得のタイミング
（課題解決能力の概要知識/実践）（職業領域別）

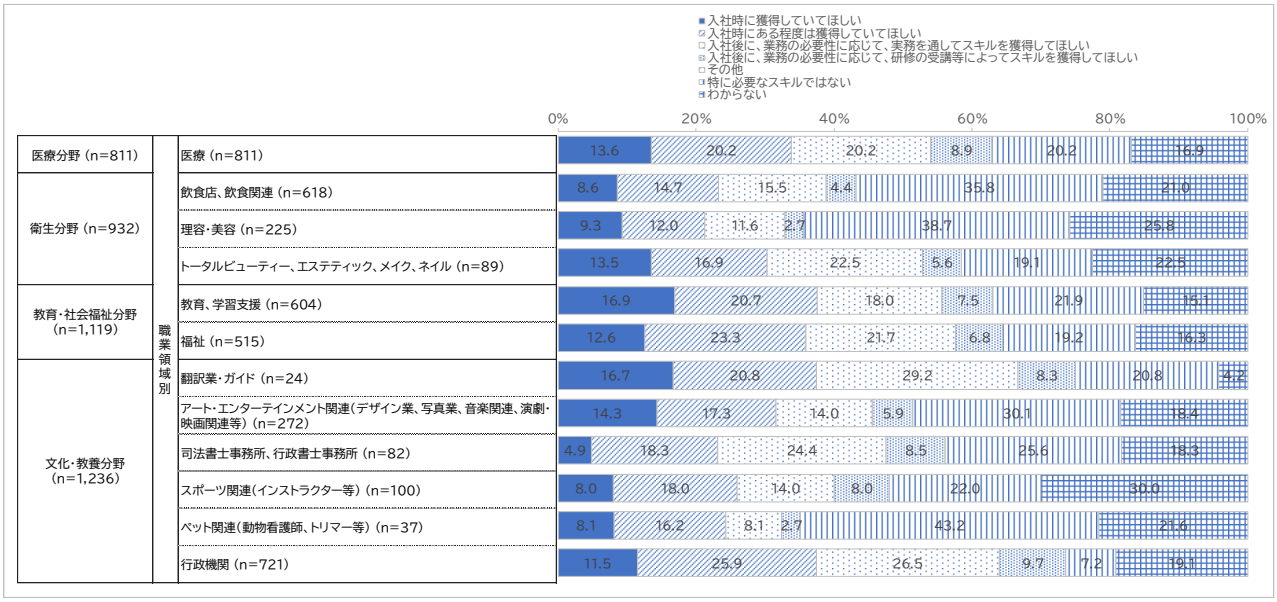

図 2-170 DX スキル取得のタイミング
（情報探索・精査・活用方法の知識/実践）
（職業領域別）

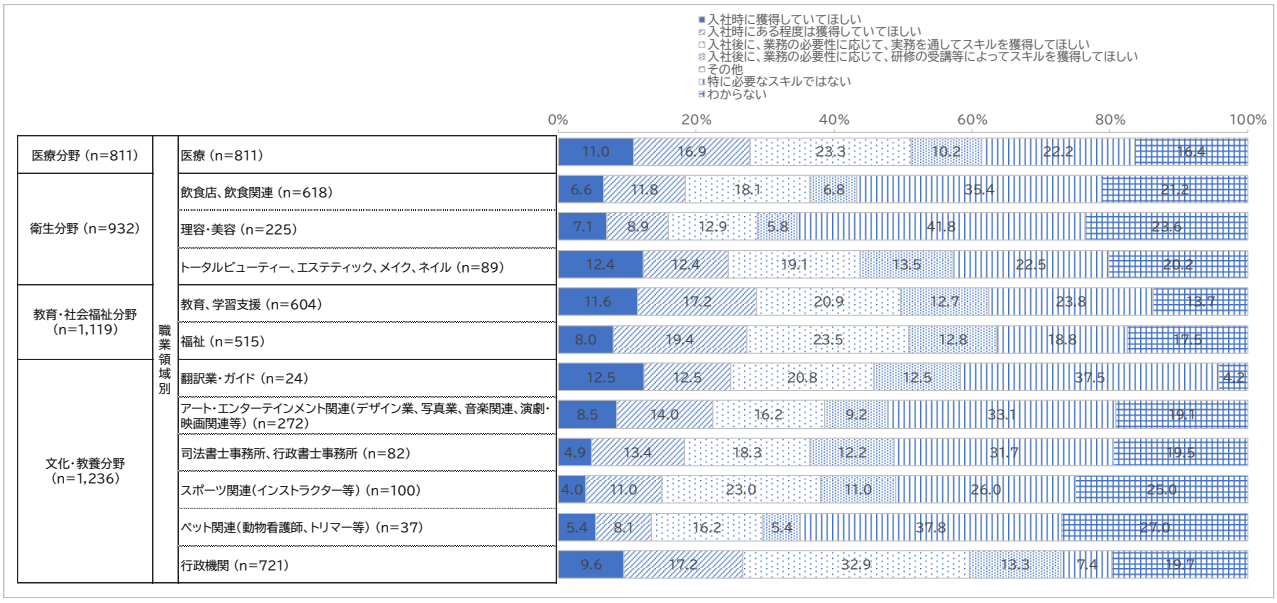

図 2-171 DX スキル取得のタイミング
（人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮）（職業領域別）

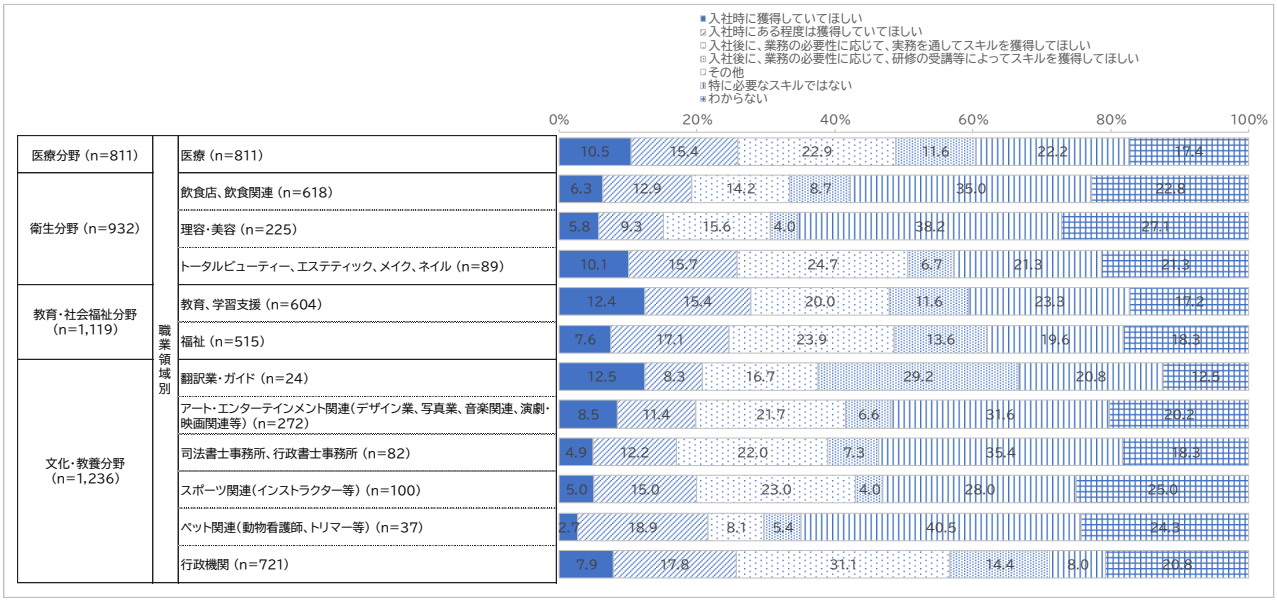

図 2-172 DX スキル取得のタイミング
（事業戦略やマーケティングの概要知識/実践）（職業領域別）

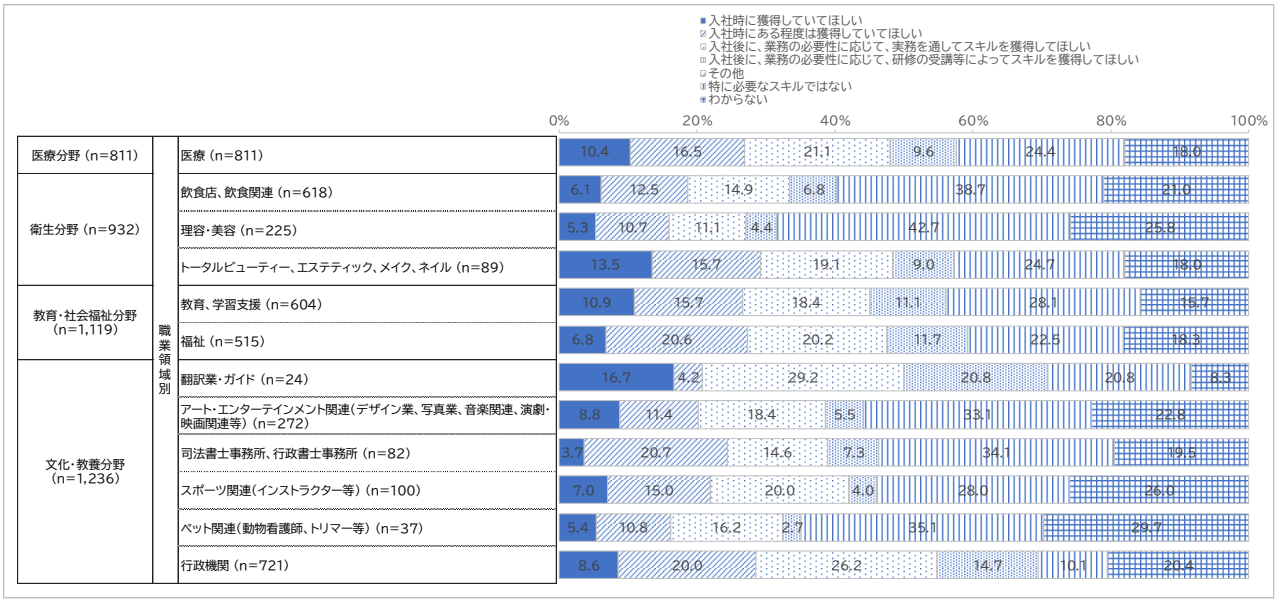

図 2-173 DX スキル取得のタイミング
（ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践）（職業領域別）

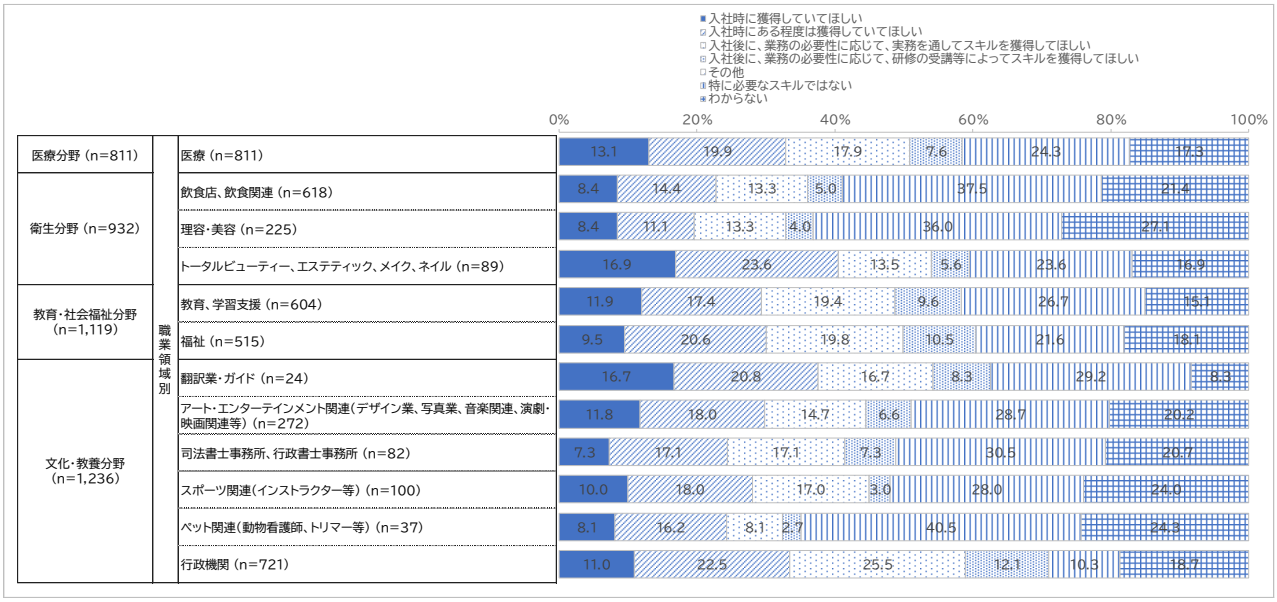

図 2-174 DX スキル取得のタイミング
（デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践）（職業領域別）

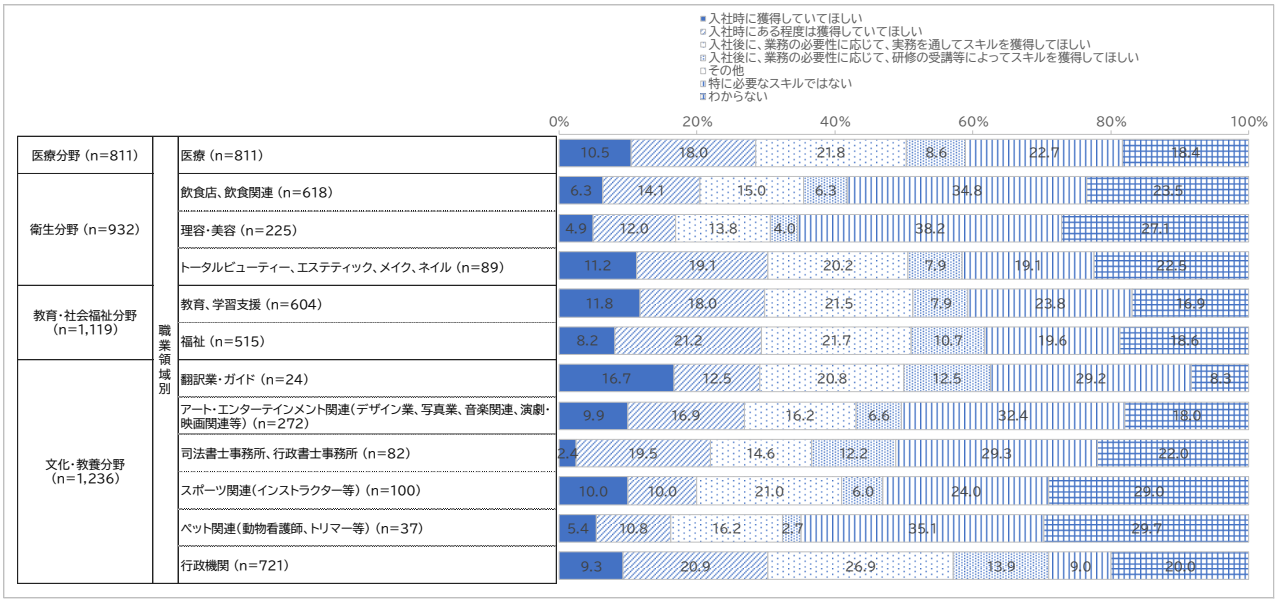

図 2-175 DX スキル取得のタイミング
（情報デザインの知識/実践）（職業領域別）

3） 社内の DX 人材育成状況

- [Q38]ここまでにお伺いした DX に関するスキルを従業員が身に着けるために、現在のあなたのお勤め先が社内で提供している研修、または外部機関等を活用して受講可能な研修について、当てはまるものを全て選択してください。※DX スキルを必要とする業務を行う社員が受講可能または推奨されている研修についてお答えください。」と質問した。
- いずれの DX 関連の研修も行っていないと答えた回答者が約 50%であった。
- 実施されている研修の中では、IT の基礎知識、DX の基礎知識、AI の基礎知識が多く実施されていた。
- トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル、行政機関、教育・学習支援では DX スキル関連の研修を実施していると回答した割合が高かった。
- 従業員規模が大きいほど DX スキル関連の研修を実施していると回答した割合が高かった。

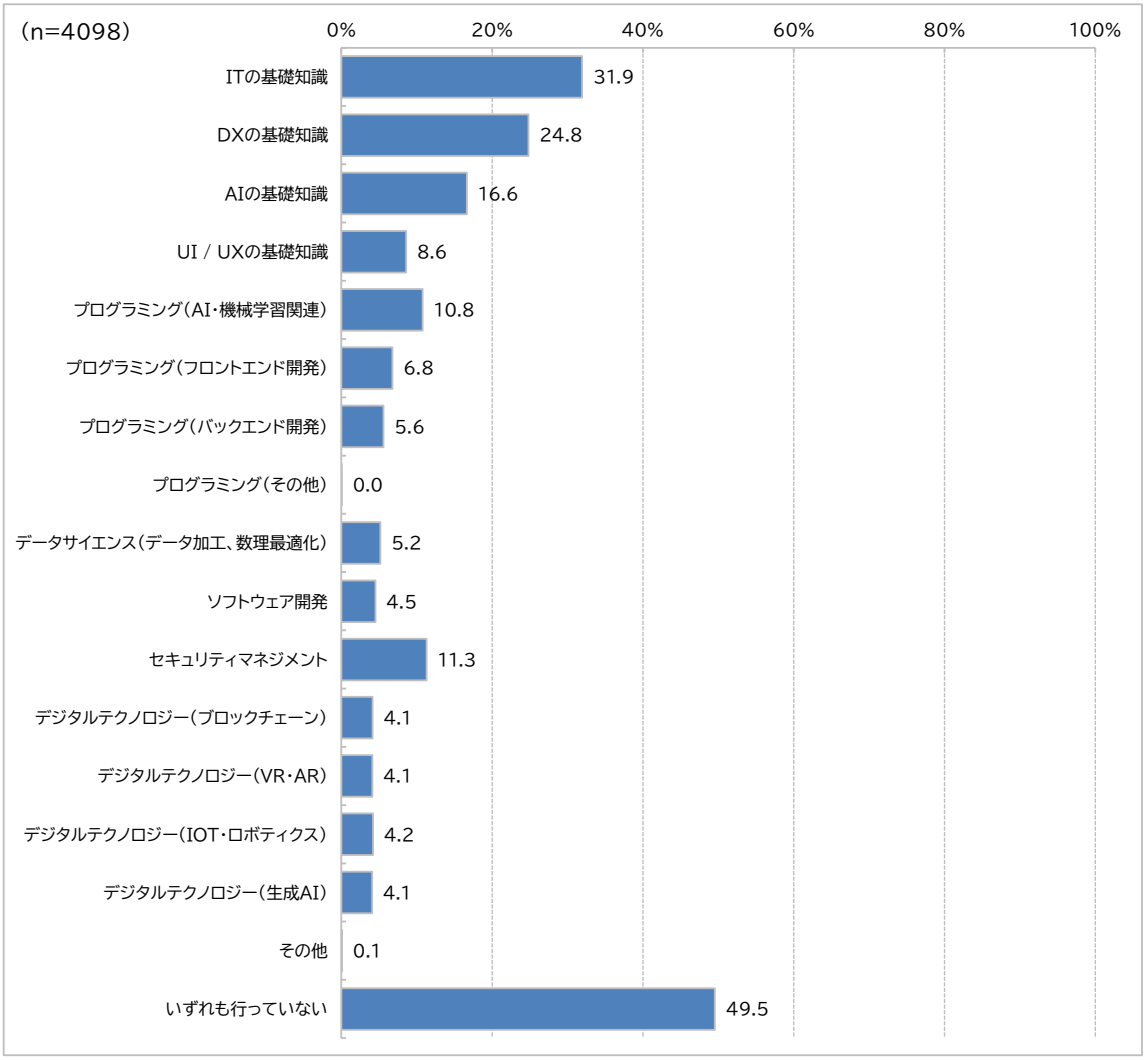

図 2-176 就業先で実施している DX スキル関連研修(複数回答)

(%)

			ITの基礎知識	DXの基礎知識	AIの基礎知識	UI / UXの基礎知識	プログラミング（AI・機械学習関連）	プログラミング（フロントエンド開発）	プログラミング（バックエンド開発）	プログラミング（その他）	データサイエンス（データ加工、数理最適化）	ソフトウェア開発	セキュリティマネジメント	デジタルテクノロジー（ブロックチェーン）	デジタルテクノロジー（VR・AR）	デジタルテクノロジー（IOT・ロボティクス）	デジタルテクノロジー（生成AI）	その他	いずれも行っていない
医療分野（n=811）	職業領域別	医療（n=811）	30.7	24.0	17.8	9.9	11.1	7.3	5.4	0.0	3.9	4.1	11.8	4.9	3.9	4.4	3.7	0.0	48.0
衛生分野（n=932）		飲食店、飲食関連（n=618）	22.7	15.9	12.0	8.1	10.2	6.5	6.1	0.2	4.9	4.7	6.5	3.1	4.2	2.8	2.9	0.0	62.5
		理容・美容（n=225）	19.6	9.8	10.7	4.4	9.3	3.1	4.9	0.0	3.1	4.0	5.8	3.1	2.7	3.1	5.8	0.0	69.3
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル（n=89）	22.5	16.9	16.9	13.5	14.6	10.1	10.1	0.0	6.7	3.4	15.7	4.5	4.5	2.2	5.6	0.0	49.4
教育・社会福祉分野（n=1,119）		教育、学習支援（n=604）	37.6	29.5	19.7	9.1	13.2	7.5	5.5	0.0	6.6	4.3	13.2	5.3	4.5	4.1	5.0	0.0	44.0
		福祉（n=515）	32.4	25.4	15.1	8.7	10.5	6.8	7.2	0.0	4.5	5.6	10.9	6.2	5.2	5.4	3.1	0.2	50.3
文化・教養分野（n=1,236）		翻訳業・ガイド（n=24）	16.7	20.8	20.8	8.3	16.7	12.5	12.5	0.0	4.2	8.3	8.3	8.3	4.2	8.3	12.5	0.0	50.0
		アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）（n=272）	22.1	14.0	15.1	5.1	9.6	5.5	2.9	0.0	5.1	4.8	5.9	1.8	3.7	2.9	3.7	0.0	64.3
		司法書士事務所、行政書士事務所（n=82）	24.4	20.7	13.4	11.0	9.8	8.5	7.3	0.0	6.1	4.9	8.5	1.2	4.9	2.4	3.7	0.0	63.4
		スポーツ関連（インストラクター等）（n=100）	23.0	18.0	15.0	10.0	8.0	5.0	4.0	0.0	4.0	1.0	4.0	1.0	4.0	6.0	2.0	0.0	58.0
		ペット関連（動物看護師、トリマー等）（n=37）	18.9	8.1	5.4	0.0	5.4	2.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.7	0.0	2.7	0.0	0.0	73.0
		行政機関（n=721）	48.3	41.2	21.4	9.0	10.1	7.2	5.0	0.1	6.9	5.1	18.9	3.6	3.9	5.3	5.1	0.3	28.6

図 2-177 就業先で実施している DX スキル関連研修（職業別）

(%)

		ITの基礎知識	DXの基礎知識	AIの基礎知識	UI / UXの基礎知識	プログラミング（AI・機械学習関連）	プログラミング（フロントエンド開発）	プログラミング（バックエンド開発）	プログラミング（その他）	データサイエンス（データ加工、数理最適化）	ソフトウェア開発	セキュリティマネジメント	デジタルテクノロジー（ブロックチェーン）	デジタルテクノロジー（VR・AR）	デジタルテクノロジー（IOT・ロボティクス）	デジタルテクノロジー（生成AI）	その他	いずれも行っていない
従業員規模別（n=4,098）	1人（フリーランス等も含む）（n=715）	11.9	4.6	4.9	1.8	2.8	1.5	1.8	0.1	1.5	1.3	2.9	1.0	1.0	0.8	1.4	0.0	82.0
	2～4人（n=575）	14.6	8.3	7.8	3.7	4.7	2.6	2.1	0.0	1.7	1.7	4.2	1.2	1.4	1.2	2.4	0.0	76.5
	5～9人（n=256）	24.6	19.5	11.3	5.9	7.0	1.6	2.0	0.0	5.5	1.2	7.8	1.6	1.2	1.2	2.0	0.0	62.9
	10～19人（n=264）	25.4	19.3	12.1	7.2	8.7	5.7	4.2	0.0	4.2	2.7	7.6	3.0	3.8	3.0	3.8	0.4	52.3
	20～29人（n=140）	32.1	24.3	14.3	8.6	7.1	7.9	7.9	0.0	4.3	5.0	12.9	3.6	5.7	5.7	1.4	0.0	43.6
	30～49人（n=192）	39.1	26.0	19.8	6.8	12.5	10.4	3.1	0.0	4.7	2.6	12.5	5.2	3.6	4.2	6.8	0.0	37.0
	50～99人（n=265）	40.4	33.2	24.2	8.3	17.7	10.6	7.5	0.0	4.5	7.2	12.5	5.7	4.2	4.2	6.4	0.0	38.1
	100～299人（n=418）	42.3	35.4	21.1	14.8	13.4	10.3	9.1	0.0	6.2	5.7	14.8	7.2	6.0	6.5	5.3	0.0	33.3
	300～499人（n=235）	40.0	38.7	28.9	14.0	16.6	11.5	9.4	0.0	8.1	10.2	16.2	9.4	10.6	11.1	7.7	0.0	28.5
	500～999人（n=227）	44.9	37.0	28.2	12.8	18.1	10.6	7.0	0.0	7.9	6.2	16.7	7.5	7.9	7.0	3.1	0.0	30.0
	1000～1999人（n=178）	43.8	40.4	23.6	12.4	13.5	9.6	9.0	0.0	5.6	7.3	23.6	5.1	5.6	5.6	3.9	0.0	28.1
	2000～4999人（n=227）	55.1	45.4	26.9	16.7	18.9	12.3	11.0	0.4	11.0	8.4	17.2	5.7	7.5	8.4	9.3	0.0	19.8
	5000人以上（n=406）	51.0	40.6	23.6	13.1	17.2	8.6	8.4	0.0	10.1	7.9	20.9	5.7	4.9	5.7	5.2	0.5	25.4

図 2-178 就業先で実施している DX スキル関連研修（従業員規模別）

(%)

		ITの基礎知識	DXの基礎知識	AIの基礎知識	UI / UXの基礎知識	プログラミング(AI・機械学習関連)	プログラミング(フロントエンド開発)	プログラミング(バックエンド開発)	プログラミング(その他)	データサイエンス(データ加工、数理最適化)	ソフトウェア開発	セキュリティマネジメント	デジタルテクノロジー(ブロックチェーン)	デジタルテクノロジー(VR・AR)	デジタルテクノロジー(IOT・ロボティクス)	デジタルテクノロジー(生成AI)	その他	いずれも行っていない
DX推進段階別(n=4,098)	未着手(経営者に関心もなく、具体的な取組に至っていない)(n=1,374)	13.0	5.2	4.5	2.1	2.3	1.5	1.1	0.1	1.2	1.1	2.9	0.6	0.6	0.9	0.9	0.1	80.9
	未着手(経営者は関心があるが具体的な取組に至っていない)(n=1,111)	32.9	25.8	19.1	9.5	13.1	7.7	6.3	0.0	3.7	4.2	11.6	4.9	3.7	4.1	3.3	0.0	41.0
	一部での散発的実施(全社戦略が明確でない中、部門単位での試行・実施にとどまっている)(n=743)	33.4	25.3	16.0	5.9	8.1	3.9	4.4	0.0	5.9	3.1	11.3	2.6	3.2	3.5	3.9	0.3	45.9
	一部での戦略的実施(全社戦略に基づく一部の部門での推進)(n=308)	54.5	44.8	30.5	15.9	18.2	14.3	10.1	0.0	7.8	10.4	16.9	8.1	9.1	8.4	6.2	0.0	18.8
	全社戦略に基づく部門横断的推進(定性的な指標を主としてDXに向けプロセス改善等を実施)(n=364)	59.9	61.8	35.2	19.5	25.5	17.0	11.5	0.0	13.5	10.7	28.6	10.2	9.6	8.5	11.0	0.0	9.3
	全社戦略に基づく持続的実施(定量的な指標などによる持続的な実施)(n=168)	66.1	54.8	31.0	24.4	24.4	19.0	18.5	0.0	17.9	11.9	27.4	11.9	14.9	12.5	10.7	0.0	14.3
	グローバル市場におけるデジタル企業(デジタル企業として、グローバル競争を勝ち抜くことのできるレベル)(n=30)	66.7	53.3	50.0	40.0	46.7	20.0	23.3	0.0	26.7	33.3	30.0	23.3	26.7	33.3	36.7	0.0	16.7

図 2-179 就業先で実施している DX スキル関連研修(DX 推進段階別)

4) 入社時に身に着けていてほしい DX スキル

- 「[Q39]新卒採用者が入社時に身に着けていてほしいスキルについて、スキルごとにお答えください。(入社後に育成するが入社時には求めないスキル/レベルは「不要」としてください)※DX 推進に携わるかにかかわらず、貴社の新入社員に求める最低限の素養・スキルとしてお答えください。」と質問した。
- 「PC の基本操作」スキルを求める回答者が約 52.3%と最も多く、次いで安心してデータやデジタル技術を活用するためのモラル、コンプライアンス、情報セキュリティへの知識を求める回答者が約 40%となった。
- 教育・学習支援、行政機関では各スキルを求める割合が比較的高く、理容・美容、ペット業界では各スキルを求める割合が比較的低かった。

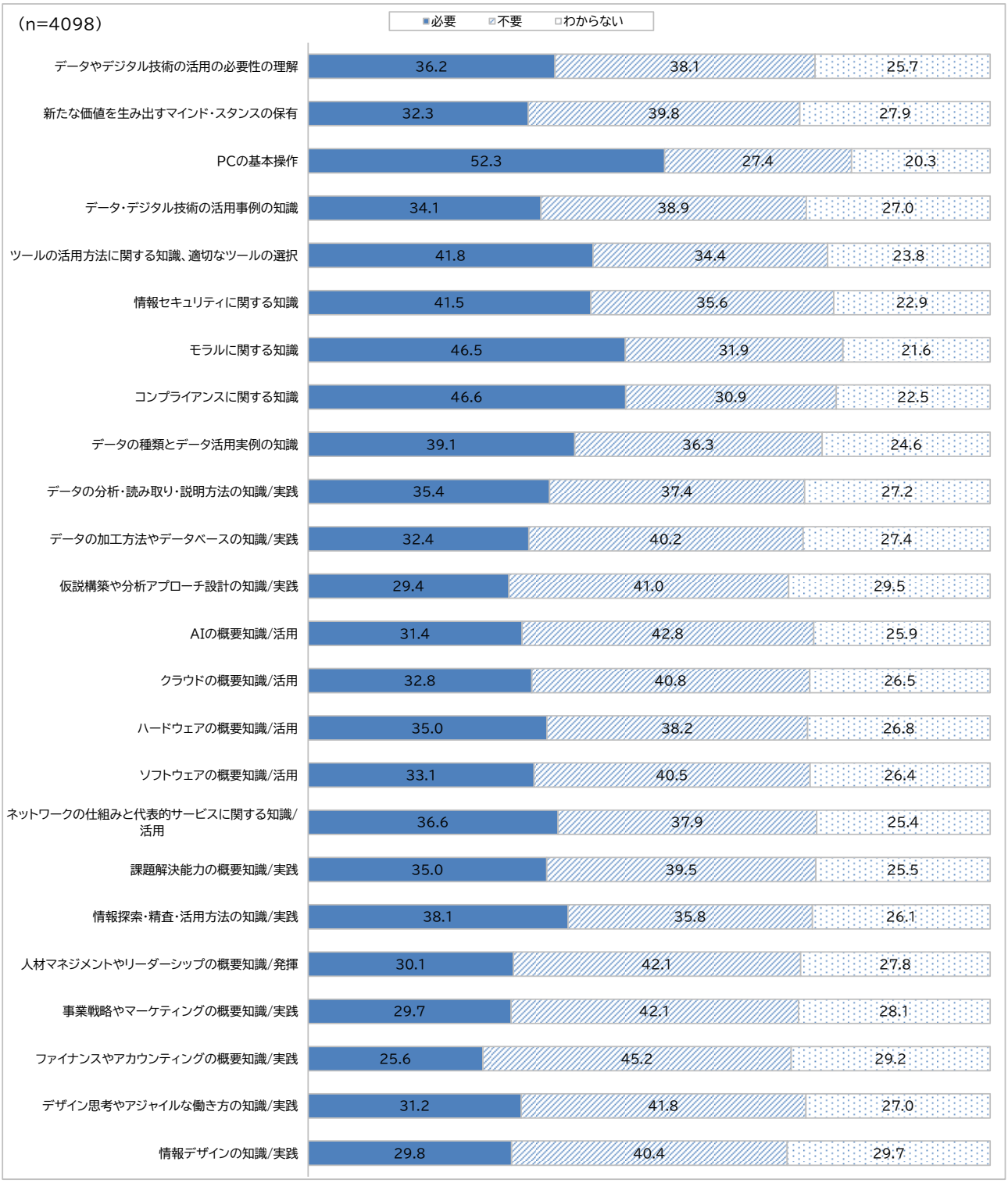

図 2-180 新卒採用者の入社時に身に着けていてほしいスキル＜レベル質問対象外＞（複数回答）

(%)

			データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	PCの基本操作	データ・デジタル技術の活用事例の知識	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	情報セキュリティに関する知識	モラルに関する知識	コンプライアンスに関する知識	データの種類とデータ活用事例の知識	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	データの加工方法やデータベースの知識/実践	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践
医療分野 (n=811)	職業領域別	医療 (n=811)	37.9	32.8	51.9	33.9	39.8	43.0	48.3	48.2	38.8	37.0	33.8	31.8
衛生分野 (n=932)		飲食店、飲食関連 (n=618)	26.1	25.1	40.3	26.4	29.4	28.5	33.0	32.7	29.9	27.0	21.4	20.9
		理容・美容 (n=225)	21.3	19.6	29.3	22.7	22.2	24.0	29.8	30.2	23.6	22.7	20.9	16.4
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル (n=89)	32.6	31.5	48.3	29.2	39.3	38.2	44.9	53.9	36.0	43.8	33.7	29.2
教育・社会福祉分野 (n=1,119)		教育、学習支援 (n=604)	43.0	39.2	62.7	41.2	51.7	48.5	53.1	53.6	45.7	40.7	37.4	34.6
		福祉 (n=515)	34.4	31.1	52.8	36.5	46.0	44.3	48.3	50.9	38.8	36.5	35.0	30.1
文化・教養分野 (n=1,236)		翻訳業・ガイド (n=24)	41.7	33.3	62.5	37.5	62.5	45.8	45.8	50.0	62.5	41.7	29.2	29.2
		アート・エンターテインメント関連(デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等) (n=272)	36.8	31.3	58.8	33.8	48.2	44.1	48.5	46.0	43.8	36.4	36.0	30.1
		司法書士事務所、行政書士事務所 (n=82)	35.4	30.5	61.0	34.1	47.6	45.1	52.4	45.1	37.8	35.4	34.1	30.5
		スポーツ関連(インストラクター等) (n=100)	32.0	32.0	47.0	31.0	39.0	42.0	42.0	41.0	34.0	29.0	26.0	27.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等) (n=37)	21.6	21.6	32.4	16.2	24.3	21.6	21.6	24.3	10.8	21.6	13.5	18.9
		行政機関 (n=721)	44.7	38.0	59.4	39.0	47.2	48.1	55.1	54.0	46.9	39.5	37.9	33.8

(%)

			AIの概要知識/活用	クラウドの概要知識/活用	ハードウェアの概要知識/活用	ソフトウェアの概要知識/活用	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	課題解決能力の概要知識/実践	情報探索・精査・活用方法の知識/実践	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	情報デザインの知識/実践
医療分野 (n=811)	職業領域別	医療 (n=811)	30.9	36.3	35.5	34.6	39.2	37.5	36.7	32.7	32.2	27.9	31.3	30.1
衛生分野 (n=932)		飲食店、飲食関連 (n=618)	23.0	22.7	26.2	27.7	28.6	27.3	29.6	25.9	24.8	20.1	25.6	21.8
		理容・美容 (n=225)	21.8	20.4	19.6	18.7	22.2	21.3	22.7	20.9	19.6	12.4	22.7	21.3
		トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル (n=89)	30.3	25.8	21.3	31.5	33.7	37.1	30.3	29.2	32.6	28.1	37.1	32.6
教育・社会福祉分野 (n=1,119)		教育、学習支援 (n=604)	38.6	39.2	41.6	41.6	41.6	40.4	48.2	32.3	31.8	28.3	34.6	36.4
		福祉 (n=515)	30.5	33.4	32.8	30.3	37.1	36.5	38.6	35.3	31.8	26.8	29.3	27.2
文化・教養分野 (n=1,236)		翻訳業・ガイド (n=24)	41.7	45.8	54.2	50.0	50.0	29.2	54.2	25.0	25.0	37.5	37.5	20.8
		アート・エンターテインメント関連(デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等) (n=272)	34.2	34.6	43.8	35.7	42.6	36.4	39.0	25.0	27.2	22.1	37.5	34.6
		司法書士事務所、行政書士事務所 (n=82)	32.9	31.7	39.0	30.5	37.8	31.7	39.0	22.0	22.0	30.5	28.0	30.5
		スポーツ関連(インストラクター等) (n=100)	25.0	27.0	31.0	23.0	29.0	27.0	27.0	22.0	32.0	20.0	30.0	31.0
		ペット関連(動物看護師、トリマー等) (n=37)	8.1	16.2	10.8	13.5	10.8	18.9	18.9	13.5	8.1	13.5	18.9	16.2
		行政機関 (n=721)	37.2	37.2	42.0	37.0	40.5	39.1	45.4	33.1	33.7	30.4	35.1	34.0

図 2-181 新卒採用者の入社時に身に着けていてほしいスキル＜レベル質問対象外＞（職業領域別）

5） DX 人材獲得のための戦略（育成、中途採用等）

- 「[Q40]現在のあなたのお勤め先における、DX 人材の獲得（採用）に関する課題にあてはまるものすべてを選択してください。」と質問した。
- 「特に課題はない」「DX 人材は必要としていない」と回答した人で約半数を占めた。
- 課題としては、「社員の DX スキルの把握ができていない」が 24.9%と最も多く、次いで「必要な DX 人材の定義ができていない」が 24.4%と多かった。
- 多くの職業領域で「必要な DX 人材の定義ができていない」が最も多い課題であるが、医療や行政機関等においては「社員の DX スキルの把握ができていない」という課題が最も多くなっていた。
- 従業員規模別では企業規模が大きいほど DX 人材獲得に関する何らかの課題を抱いている割合が高い傾向となっていた。
- 「一部での戦略的実施」や「全社戦略に基づく部門横断的推進」状況の企業では課題を持つ回答者が多く、特に「社員の DX スキルの把握ができていない」「必要な DX 人材の確保に必要な待遇を用意できない」という課題が挙げられた

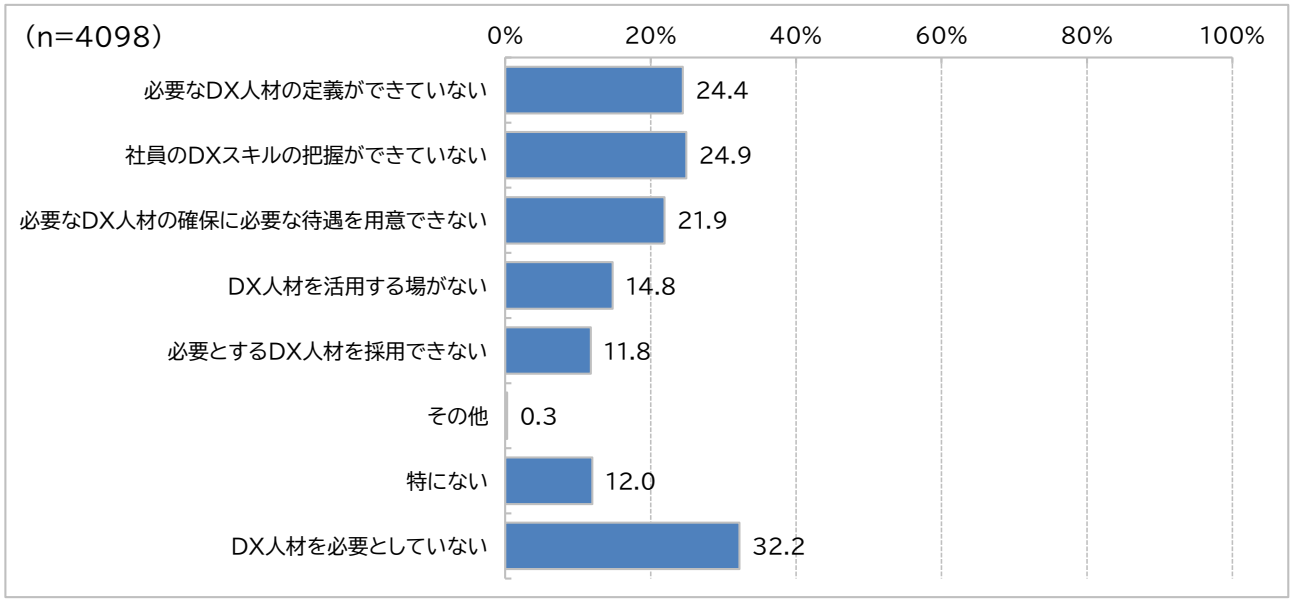

図 2-182 DX 人材獲得に関する課題（複数回答）

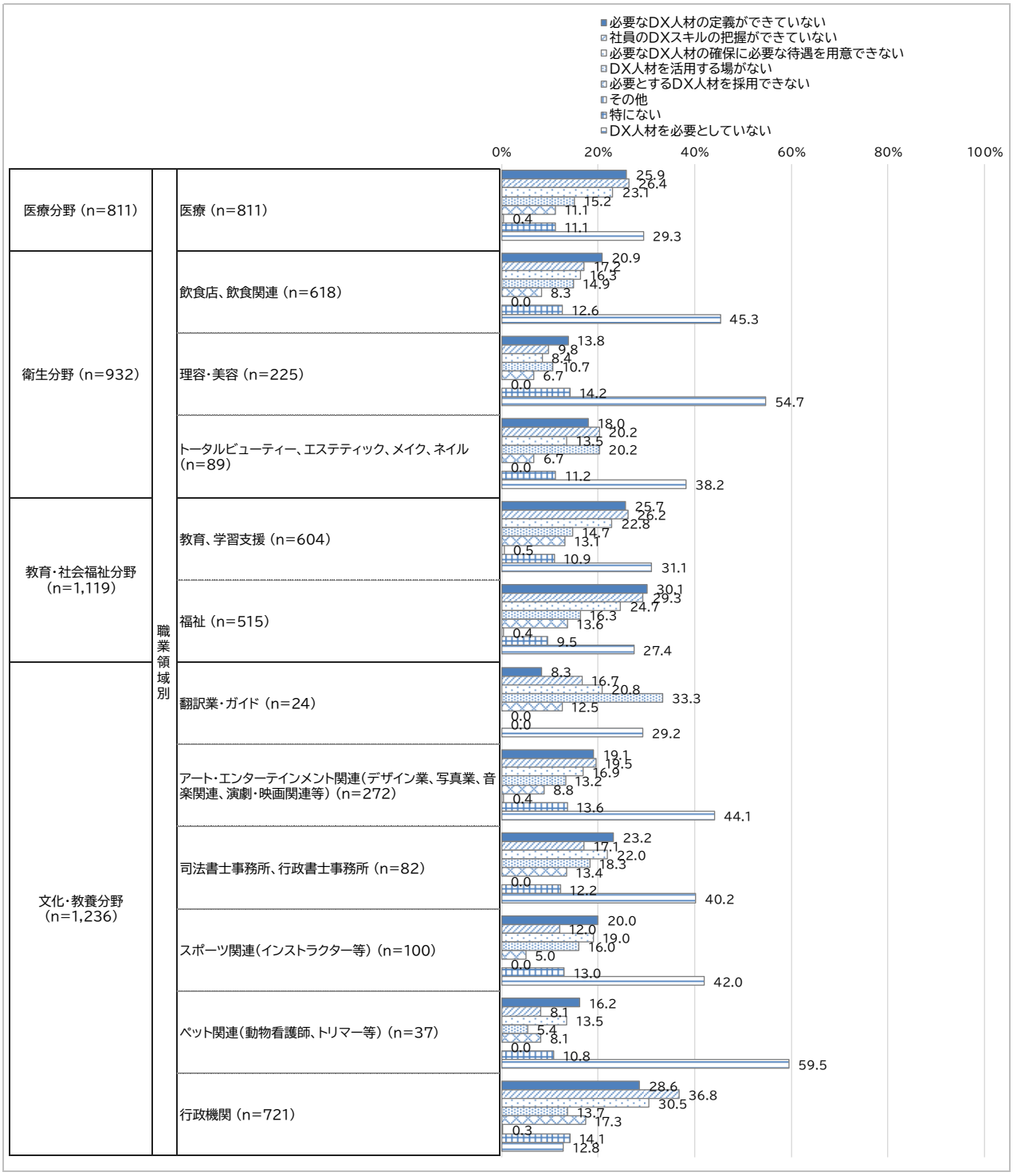

図 2-183 DX 人材獲得に関する課題（職業領域別）（複数回答）

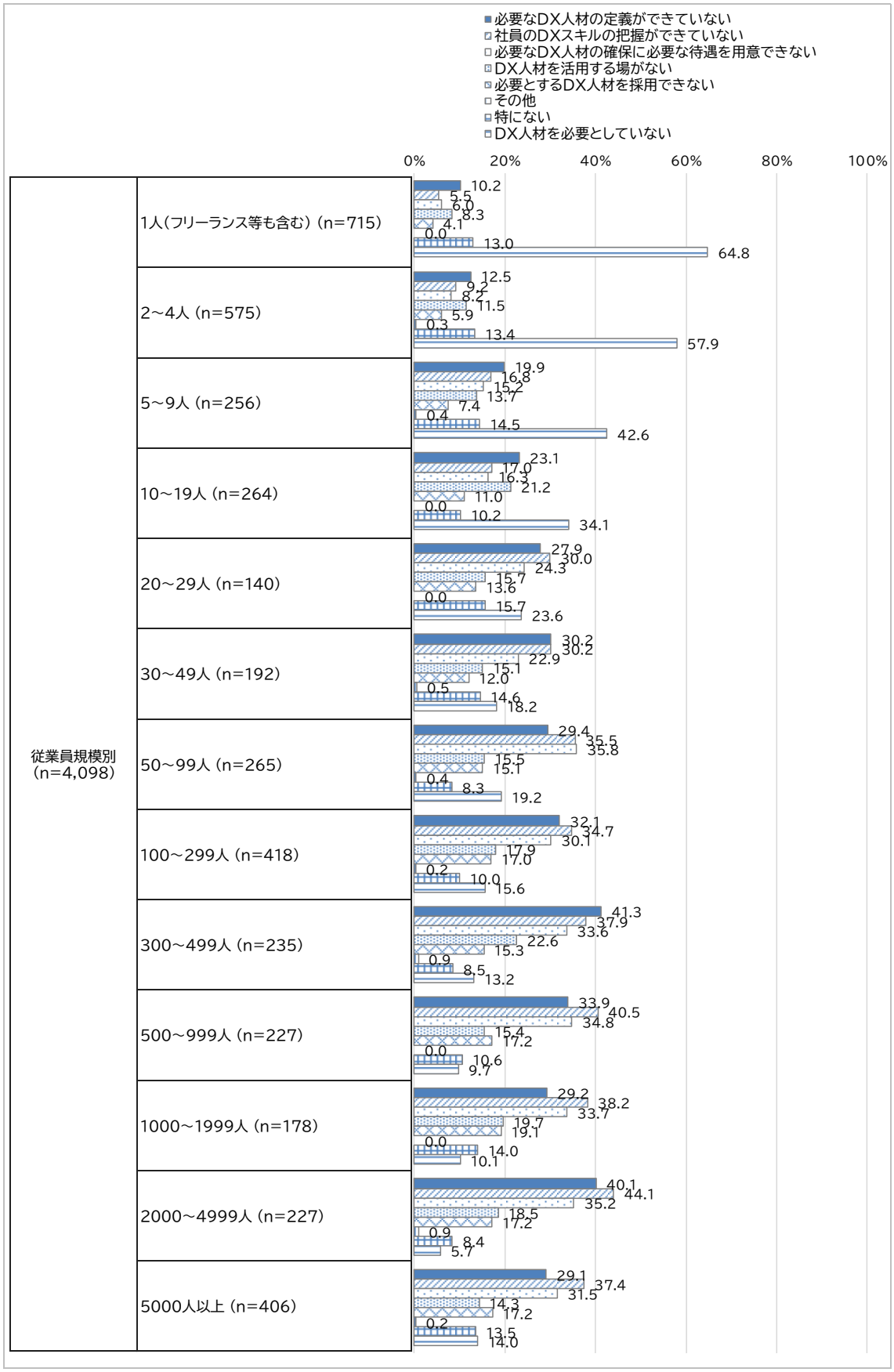

図 2-184 DX 人材獲得に関する課題（従業員規模別）（複数回答）

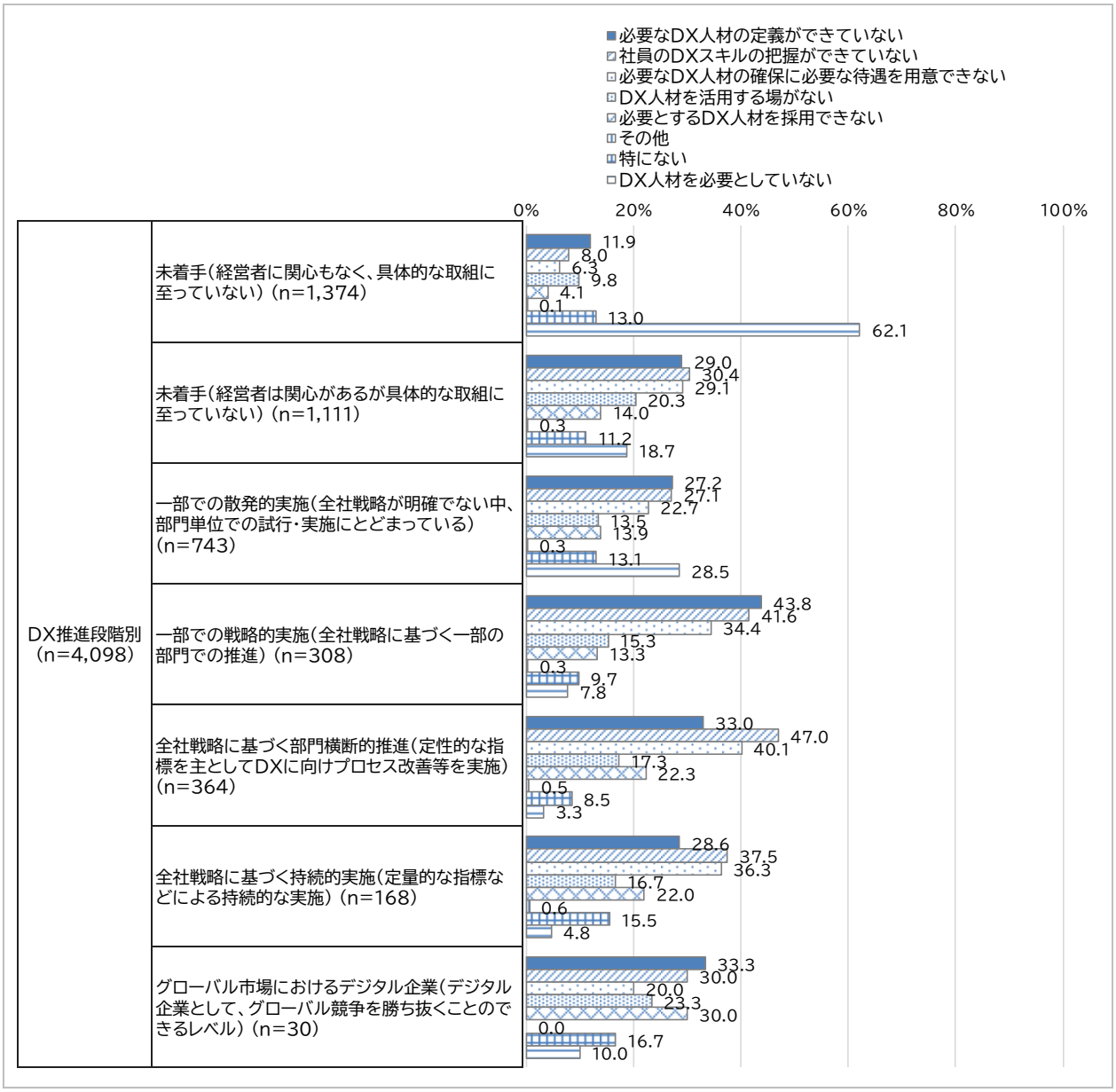

図 2-185 DX 人材獲得に関する課題（DX 推進段階別）（複数回答）

（4） DX スキルマップの妥当性検証

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	14.5%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	14.1%						
基本リテラシー	PCの基本操作	42.3%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	12.8%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	21.6%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	16.3%						
	モラルに関する知識	11.9%						
	コンプライアンスに関する知識	11.0%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	47.1%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	45.8%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	45.8%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	44.9%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	44.5%						
	クラウドの概要知識/活用	44.9%						
	ハードウェアの概要知識/活用	44.5%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	44.5%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	44.5%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	45.4%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	45.4%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	42.7%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	44.5%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	44.5%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	44.5%						
	情報デザインの知識/実践	44.5%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 2-186 スキルマップの例

1） DX スキルマップのレベル設定の妥当性

- 「[Q41]＜各レベルの説明＞【レベル 6：後進育成、課題発見・解決可能】【レベル 5：応用知識・独力での実践力】【レベル 4：応用知識・一部独力での実践力】【レベル 3：基本知識・指導下での実践力】【レベル 2：基本知識】【レベル 1：意義・リテラシー理解】レベル 1～6 では表せていない技術段階があると感じますか。表せていないと考えるものをすべて選択してください。」と質問した。
- 約半数（56.6％）の回答者がレベル 1～6 で技術段階を表せていると回答した。
- レベル 1～6 では表せていない技術段階として回答されたものは、レベル 1 未満の技術段階が 17.7％と最も多く、レベルが低い段階ほどレベル 1～6 では表し切れていないという回答が多かった。

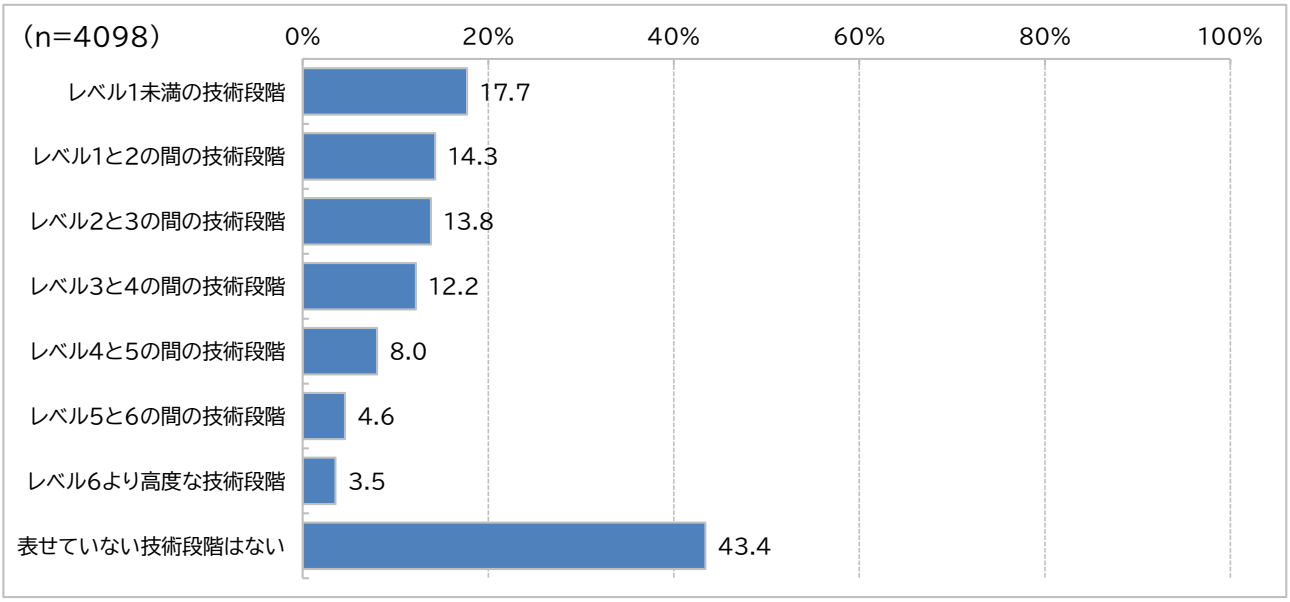

図 2-187 レベルで表せていない技術段階の有無（複数回答）

2） スキルマップの企業での活用

- [Q43]スキルマップを自社において活用できると感じる場面をすべて選択してください。」と質問した。
- 約 6 割の回答者から何らかの場面で活用できるという回答を得た。
- 「育成」で活用できるとする回答者が 39.8%と最も多く、次いで「採用」、「異動・配置」となった。

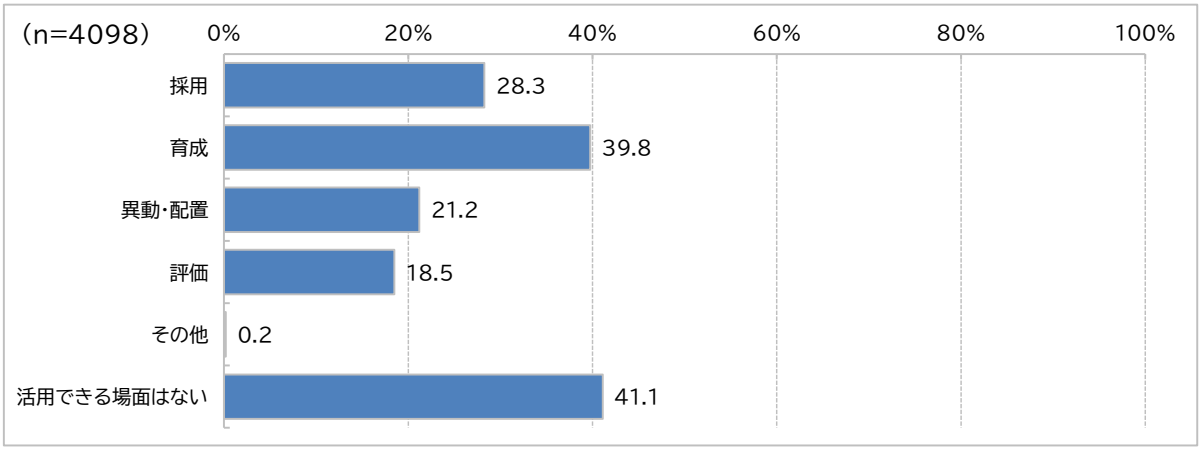

図 2-188 スキルマップを自社で活用できる場面（複数回答）

3） スキルマップの分かりやすさ

- [Q44]前問で選択した場面ごとに、スキルマップを活用することを想定した際に、理解しづらいと感じた項目をすべて選択してください。
- いずれの場面でも理解しづらい項目はないと回答した割合は約 10%～20%であった。
- いずれの場面においても「スキル設定」や「スキルレベル」がわかりづらいとする回答が多く、「スキル項目の説明」もわかりづらい項目として比較的多く選択された。

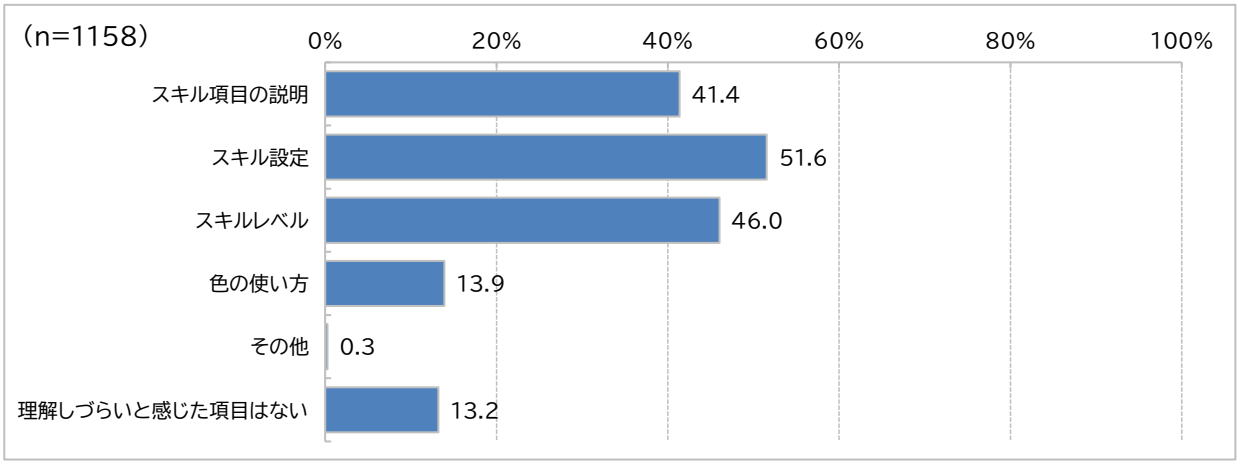

図 2-189 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（採用）（複数回答）

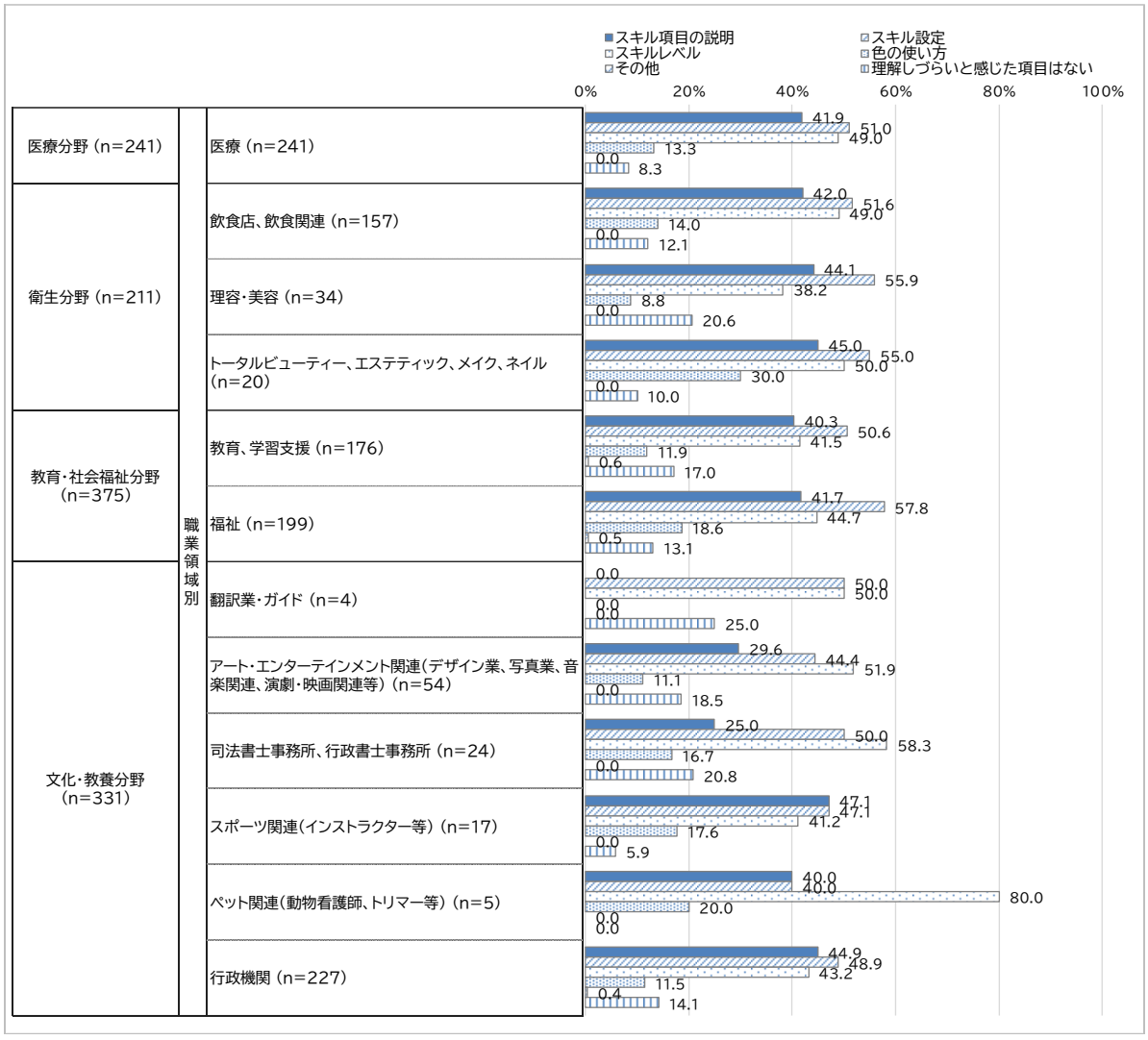

図 2-190 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（採用）（職業領域別）

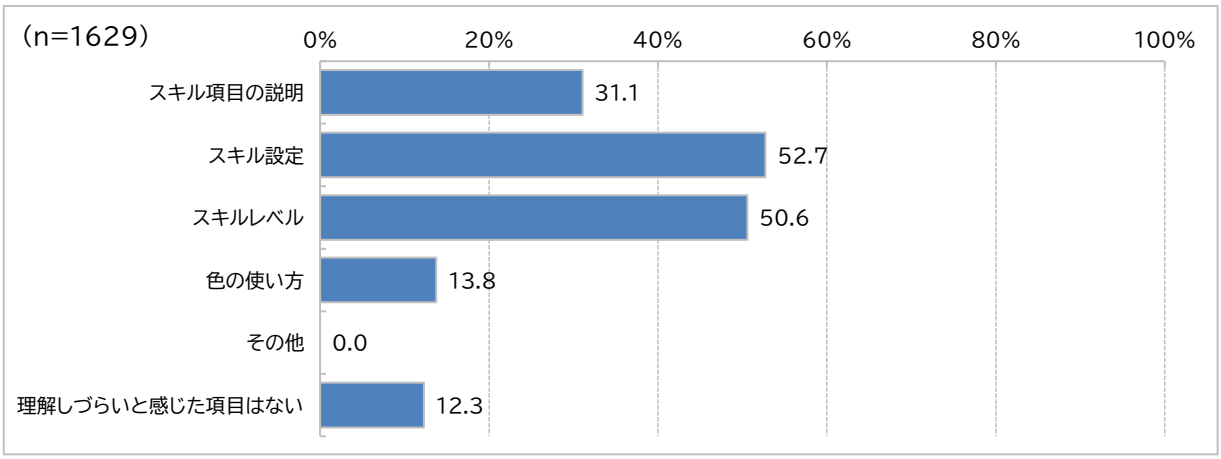

図 2-191 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（育成）（複数回答）

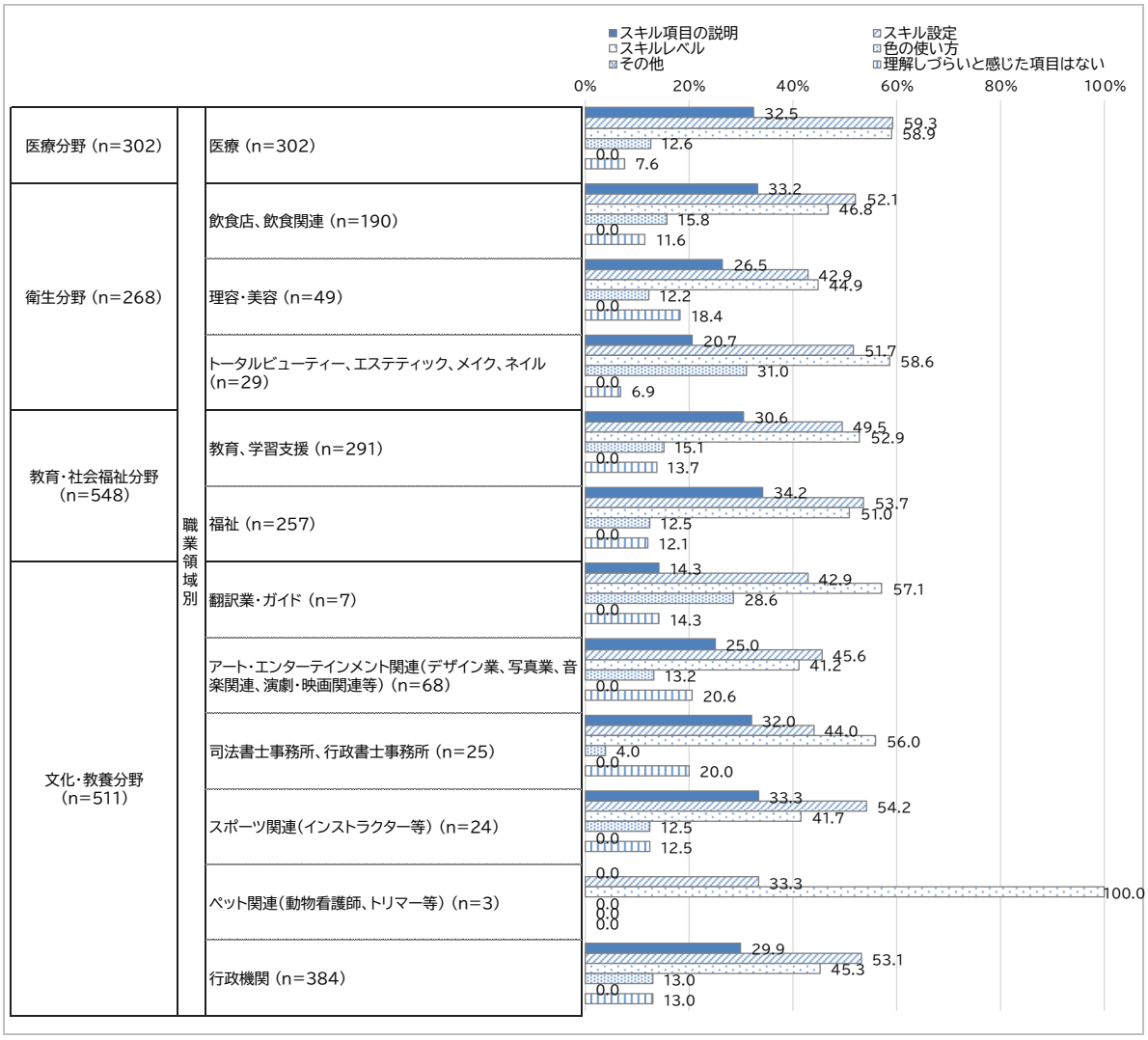

図 2-192 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（育成）（職業領域別）

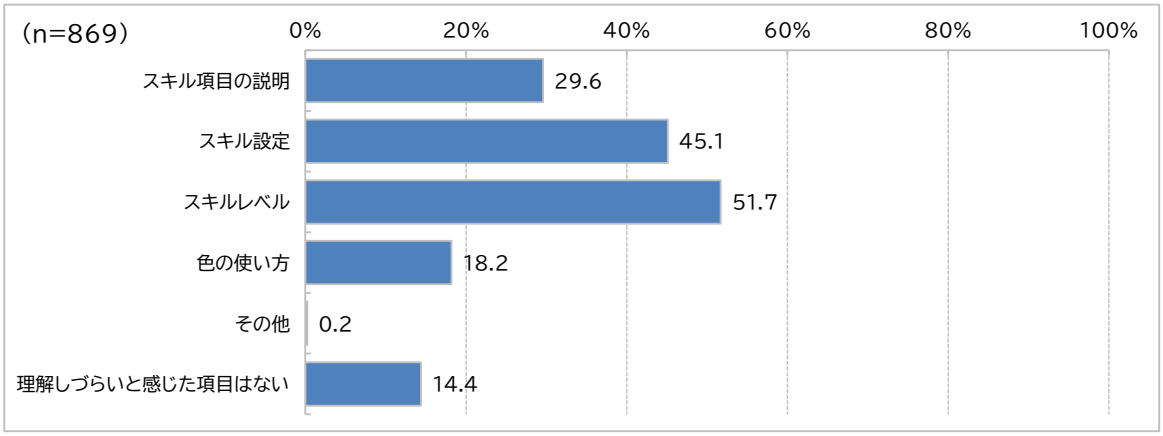

図 2-193 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（異動・配置）（複数回答）

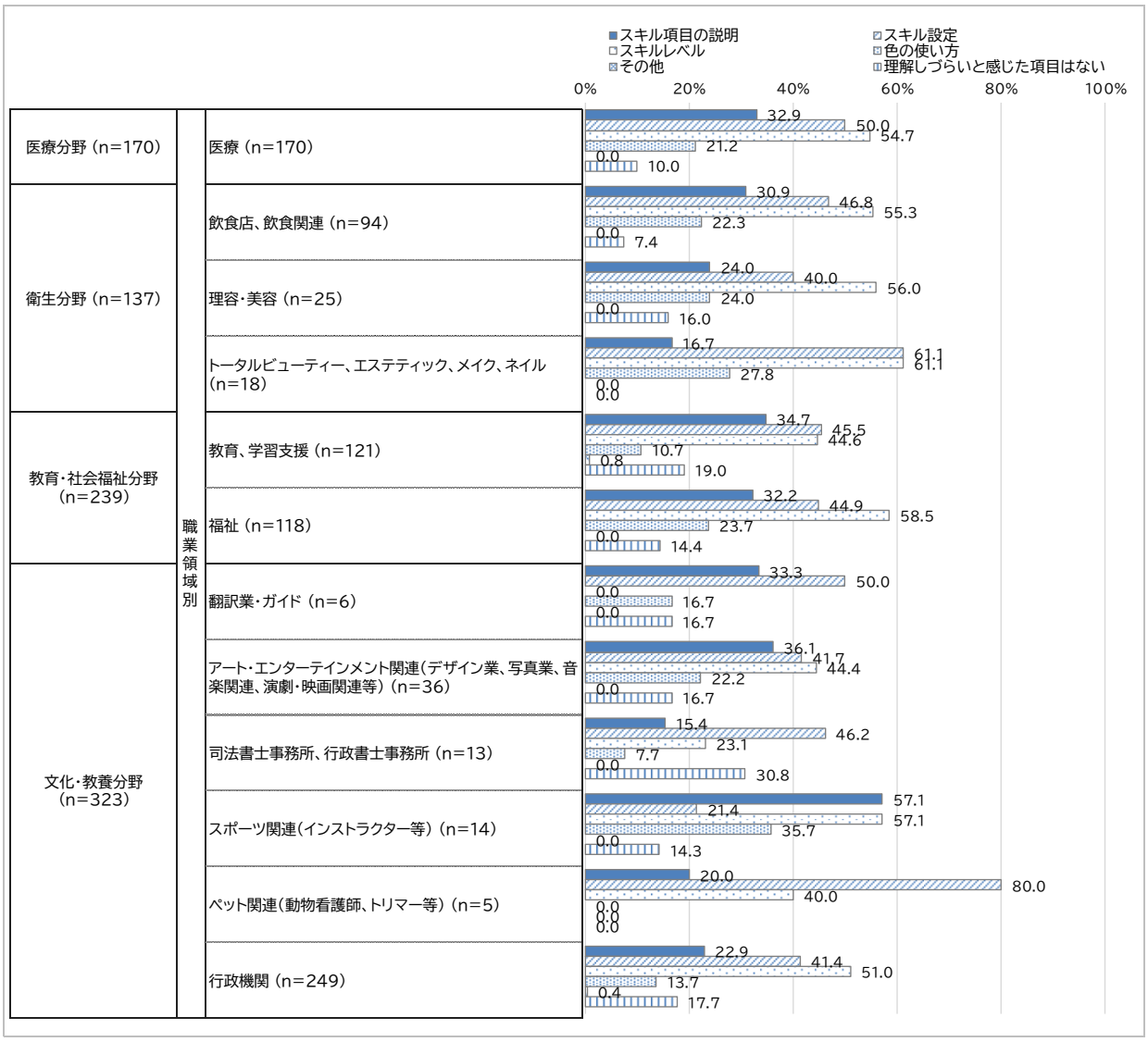

図 2-194 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（異動・配置）（職業領域別）

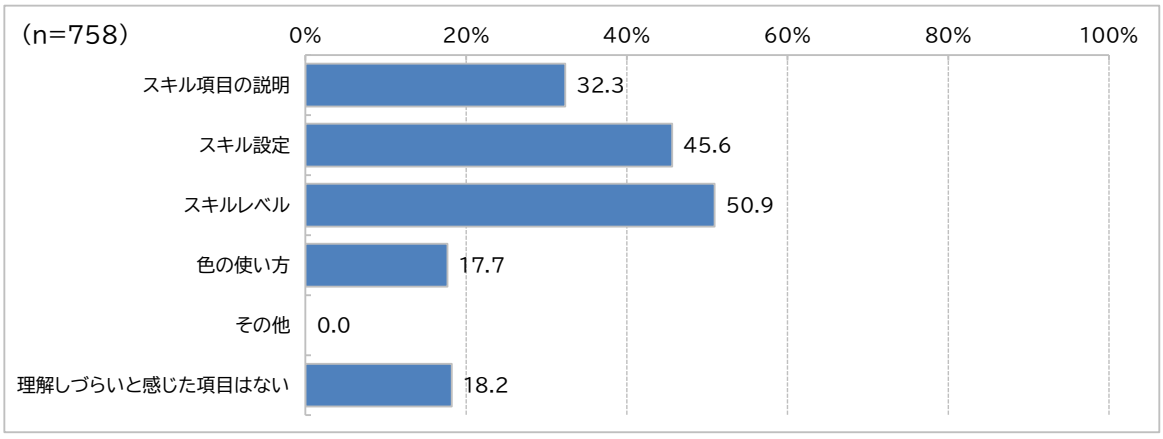

図 2-195 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（評価）（複数回答）

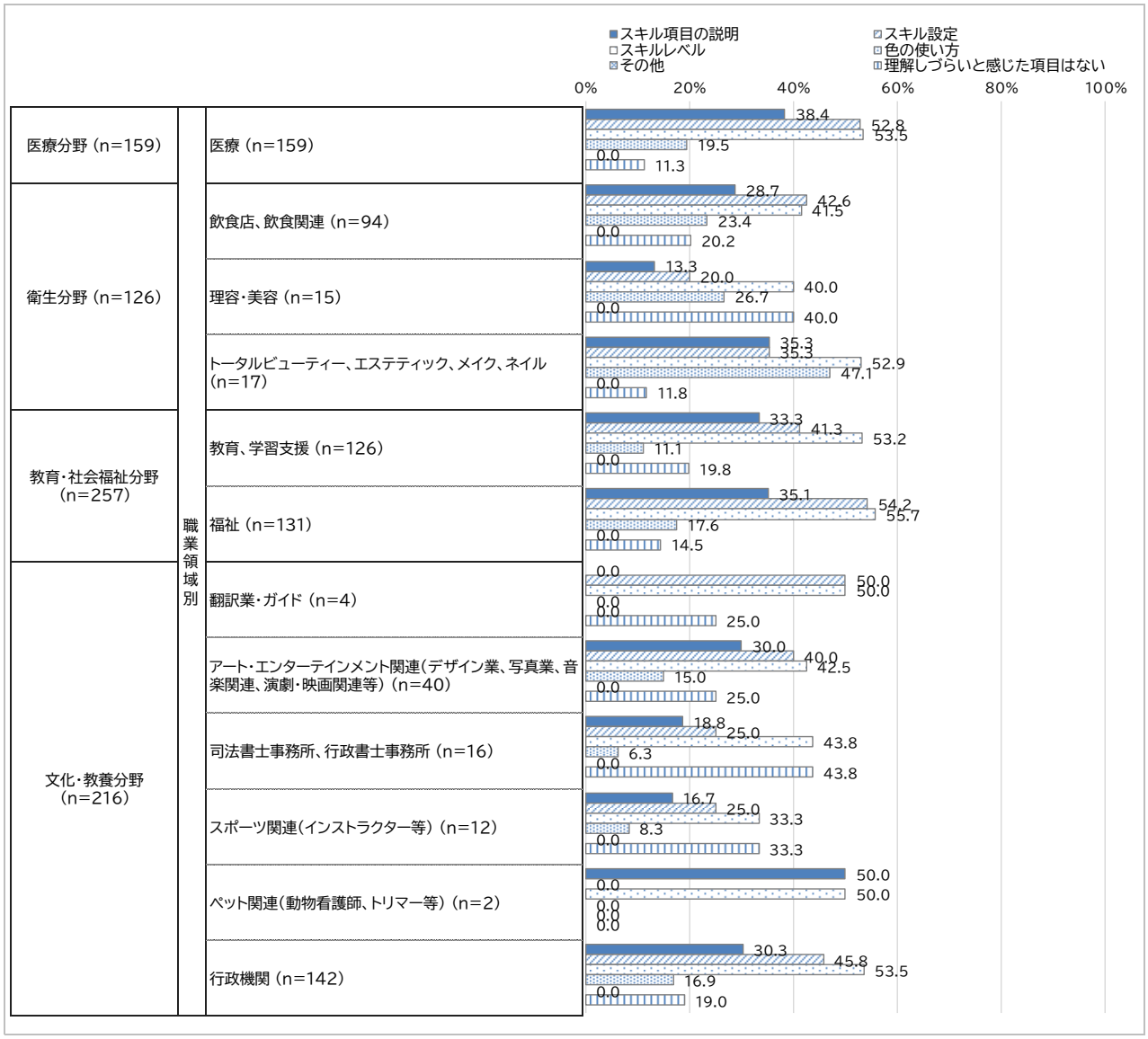

図 2-196 スキルマップを自社で活用できる場面で理解が難しい項目（評価）（職業領域別）

3. 学校アンケート調査の実施

3.1 目的

以下 3 点を目的として、専門学校を対象としたアンケート調査を実施した。

- 専門学校においてどのような DX 教育が行われているか、実態を把握する。
- 専門学校が DX 教育を実施するにあたり、どのようなニーズや課題を有しているかを把握する。
- 上記について、令和 4 年度と比較してどのような変化が生じているか把握する。

3.2 調査概要

（1） 調査件名

専修学校における DX 人材養成に関するアンケート調査

（2） 調査方法

Web アンケート調査

（3） 調査対象

専門課程を有する専修学校全校

※学校に関する設問と DX 教育を実施している学科に関する設問があるため、設問により適切な方（学校長、当該学科の学科長等）に回答を依頼した。

（4） 調査期間

2024 年 8 月 30 日～2024 年 10 月 8 日

（5） 調査項目

調査項目の検討にあたり、本調査で「明らかにすべきこと」、「令和 4 年度調査で明らかになったこと」、「令和 6 年度の仮説」を設定した（表 3-1）。

表 3-1 学校アンケートで明らかにすべきこと・令和 4 年度調査で明らかになったこと・令和 6 年度の仮説

明らかにすべきこと	令和 4 年度調査で明らかになったこと	令和 6 年度の仮説 ※R4 は「令和 4 年度」の意
A） どの程度の学校が DX 教育を実施しているのか。	・ DX 教育を扱っている学校は約 65%（学科）、約 18%（附帯事業）。 ・ 職業実践専門課程のある学校、及び、同一の設置者による他の学校がある学校の方が、学科において DX 教育を扱っている割合が高かった。	【R4 との比較】 ・ DX 教育を実施している学校数は増えているのではないか。 ・ DX 教育を実施している学校の偏りは減っているのではないか。
B） DX 教育としてどのような内容が扱われているのか。	・ 学科においては、IT・データ・デジタルの活用に関する知識や基本的な技術等を扱っている割合は比較的高い一方で、それらを実際の仕事に応用する際に重要となると考えられる知識や技術、考え方等（ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ、環境変化、マインド・スタンス等）を扱っている割合は比較的低かった。	【R4 との比較】 ・ ビジネス、クリエイティビティ、マインド・スタンス等を扱う割合は増えているのではないか。
C） どのような学科/附帯事業で DX 教育が実施されているのか。	【学科】 ・ 分野としては「医療分野」の割合が最も高く、「商業実務分野」がそれに続いていた。 ・ 扱っている DX 教育の内容は、分野別にみても大きな傾向の違いはないが、「工業分野」（特に「IT・情報処理学科系」）は他の分野に比べ、データとは何か・データの扱い、デジタル技術の活用、ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ、環境変化、マインド・スタンス、を扱っている割合が高かった。 ・ 教育内容別の平均授業時数は、「デザイン思考やアジャイルな働き方」「新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有」「課題解決能力の概要」の順に多かった。 ・ 授業時数は、全ての教育内容について、「1～10 時間」の割合が最も高かった。 ・ DX 教育を扱っている授業時数を授業形態別にみると、全ての教育内容を合計した場合は、「学内での実習・演習（企業等と連携のないもの）」が 205,933 授業時数で最も多く、「講義」が 150,282 時間でそれに続いていた。 【附帯事業】 ・ 分野としては「医療分野」の割合が最も高く、「工業分野」がそれに続いていた。	【R4 との比較】 ・ 引き続き DX 教育を行う分野には偏りがあるのではないか。 ・ DX 教育に割く授業時数は増えているのではないか。 ・ 企業等との連携の度合いは増しているのではないか。

明らかにすべきこと	令和 4 年度調査で明らかになったこと	令和 6 年度の仮説 ※R4 は「令和 4 年度」の意
D) DX 教育の実施にあたり、どのようなマネジメントが行われているか。	・DX 教育を始めたきっかけは「学校・学校法人内で発案」が最も高かった。 ・学修目標の設定のために実施したことは、「学内での検討」が最も高かった。 ➡学校・学校法人による主体的な検討や取組が行われているものの、外部連携が十分に行われていない可能性がある。 ・在校生・卒業生の評価は、「評価をもらっていない」が最も高いものの、評価をもらっている場合は「よい評価を受けている」が最も高かった。 ・DX 教育を行うための体制整備は、「指導できる非常勤教員の新規採用」「当該学科に所属する既存の常勤教員への研修」が比較的高かった。	【R4 との比較】 ・最近 DX 教育を始めた学校は、企業等と連携して DX 教育を開始・学修目標の設定をしている割合が高いのではないか。 ・引き続き、体制整備としては指導人材の確保を行っている割合が高いのではないか。
E) DX 教育の実施にあたっての課題・工夫は何か。	・DX 教育を実施する際の課題は、「指導できる人材の確保」が最も高かった。 ➡DX 教育を行う際には、指導できる人材の確保(新たな人材の獲得、既存の人材の能力開発)が重要である一方で、課題を感じている学校が多い。	【R4 との比較】 ・引き続き、指導人材の確保が課題となっているのではないか。 ・DX 教育開始当初は課題であったもののうち、現在は解決に向かっているものがあるのではないか。
F) 専修学校における DX 教育は今後拡大していくか。	・DX 教育実施校における今後の DX 教育の方針は、学科・附帯事業のいずれにおいても、内容・レベルともに「現状維持」の割合が最も高かった。 ・DX 教育非実施校における今後の DX 教育の実施意向は、「実施予定はない」の割合が最も高かった。 ➡「実施予定はない」の理由として「必要なし」「職業専門的な教育を優先」「カリキュラム上求められていない」「カリキュラム上の余裕のなさ」等に分類した回答の中には、国家資格取得を目指す学科系統の回答が複数含まれる。国家資格取得を目指す学科系統では、DX 教育の必要性を感じづらい、あるいは、感じていてもカリキュラム上導入しづらい可能性が考えられる。 ・レベルの高低が想定されないものについては、DX 教育実施校・DX 教育非実施校のいずれも、IT の基本的なリテラシー、データやデジタル技術の活用における留意点、を教えるべきとの割合が比較的高かった。また、DX 教育実施校・DX 教育非実施校のいずれも、IT の基本的なリテラシー、データやデジタル技術の活用方法・事例、データやデジタル技術の活用における留意点、を教えることが可能との割合が比較的高かった。 ・レベルの高低が想定されるものについては、DX 教育実施校・DX 教育非実施校のいずれも、「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例」「データの分析・読み取り・説明方法」「情報探索・精査・活用」、を教えるべき・教えることが可能との割合が比較的高かった。なお、いずれの内容もレベル 1 が最も割合が高かった。	【R4 との比較】 ・DX 教育を増加・レベルアップさせようと考える学校は増えているのではないか。 ・引き続き国家資格系の学校は DX 教育を実施しづらい・実施意向のない状況なのではないか。 ・教えるべき内容・教えることが可能な内容には変化が生じているのではないか。

明らかにすべきこと	令和 4 年度調査で明らかになったこと	令和 6 年度の仮説 ※R4 は「令和 4 年度」の意
G) 専修学校における DX 教育を拡大するために必要な支援は何か。	・DX 教育実施校・DX 教育非実施校のいずれにおいても、「教育活動への補助金助成金等の給付」が最も高かった。	【R4 との比較】 ・引き続き、補助金助成金等の給付への要望が高いのではないか。

上記を踏まえて設定した調査項目は表 3-2 の通りである。なお、★を付した項目は、DX 教育を実施している学科に関する調査項目である。

表 3-2 調査項目一覧

区分		調査項目
学校の基本属性		学校名
		所在地
		学科数
		生徒実員
		職業実践専門課程に認定された課程の有無
		同一の設置者(例　学校法人等)による他校の設置有無
		IT 系学科の有無
DX 教育の実施状況	DX 教育の実施状況	学科/附帯事業での DX 教育の実施状況
	★DX 教育を実施している学科の詳細 ※DX 教育の時間数が多い順に最大 5 学科分	学科名
		分野
		学科系統
		養成施設への指定有無
		学科の主なターゲット
		社会人の在籍有無
		授業形態別の授業時数 ※DX 教育の時間数が最も多い学科について回答
★DX 教育の開発・運営 ※DX 教育の時間数が最も多い学科について回答	DX 教育のマネジメント	DX 教育を始めたきっかけ
		学修目標の設定や知識・スキル明確化のために実施したこと
		教育活動
		企業等と連携した教育活動
		在校生/卒業生の評価
		体制整備
		教員研修
		運営予算(年間予算に占める割合)
		上記予算の他学科との比較
	DX 教育の課題・工夫	DX 教育の実施の課題
		受講生確保の課題
		DX 教育開始時と比較して解決・改善した課題
		解決・改善の要因
その他	(DX 教育実施校)[6]	DX 教育の今後の方針(拡大・現状維持・縮小等)
		上記の理由
		今後教えるべきと考える内容・レベル
		リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル
		国に求める支援
		企業等に求める支援
	(DX 教育非実施校)[7]	DX 教育の今後の実施意向
		上記の理由
		(実施意向がある場合)現在実施していない理由
		今後教えるべきと考える内容・レベル
		リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル
		国に求める支援
		企業等に求める支援

[6] 「DX 教育の実施状況」の質問(3.3.3(3))において、学科あるいは附帯事業において、いずれかの教育内容を扱っていると回答した学校を、「DX 教育実施校」とした。

[7] 「DX 教育の実施状況」の質問(3.3.3(3))において、学科・附帯事業の双方において、「いずれも扱っていない」と回答した学校を、「DX 教育非実施校」とした。

（6） 回収結果

回答回収結果は以下の通りである。

配布数	回収数	回収率
2,683 校	994 校	37.0%

3.3 調査結果

3.3.1 調査結果の概要

調査結果は以下の通りであった。なお、表 3-1 の「明らかにすべきこと」との対応を A～G にて示している。

（1） DX 教育の実施状況【A、B】

- 学科において DX 教育を扱っている学校は約 66%だった（図 3-7）。令和 4 年度は約 65%だった（図 3-8）ことを踏まえると、大きな変化は見られない。また、職業実践専門課程のある学校、及び、同一の設置者による他の学校がある学校の方が、そうでない学校に比べ、学科において DX 教育を扱っている割合が高く、この傾向は令和 4 年度と同様であった。割合の差にも大きな変化は見られず、DX 教育を実施している学校の偏りが減ったとは言えない。（図 3-13、図 3-14、図 3-15、図 3-16）。【A】
- 附帯事業において DX 教育を扱っている学校は約 16%だった（図 3-9）。令和 4 年度は約 18%だった（図 3-10）ことを踏まえると、大きな変化は見られない。【A】
- 学科においては、DX 教育の内容により、実施割合に違いがみられた。具体的には、①IT の基本的なリテラシー、④データやデジタル技術の活用方法・事例、⑤データやデジタル技術の活用における留意点、といった、IT・データ・デジタルの活用に関する知識や基本的な技術等を扱っている割合は比較的高い一方で、⑥ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ、⑦環境変化、マインド・スタンス、といった、それらを実際の仕事に応用する際に重要となると考えられる知識や技術、考え方等を扱っている割合は比較的低かった（図 3-25）。令和 4 年度も同様の傾向（図 3-26）だが、令和 6 年度は令和 4 年度に比べ、全ての教育内容において、実施学科割合が向上している。【B】
    - 上記 1 点目及び 3 点目を踏まえると、学科において DX 教育を扱っている学校の割合はあまり増えていないが、もともと DX 教育を扱っていた学校において、より多くの教育内容を扱うようになったと推測される。

（2） DX 教育を実施している学科の詳細【C】

1） 概要

- DX 教育を実施している学科は、分野としては「医療分野」の割合が最も高く、「工業分野」がそれに続いていた（図 3-17）。令和 4 年度は「医療分野」の割合が最も高く、「商業実務分野」がそれに続いていた（図 3-18）ため、分野の傾向の違いが見られる。[8]

2） 教育内容別の実施割合、授業時数

- 教育内容別の平均授業時数は、「ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用」「課題解決能力の概要」「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」の順に多かった（図 3-31）。令和 4 年度は「デザイン思考やアジャイルな働き方」「新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有」「課題解決能力の概要」の順に多かった（図 3-32）ことを踏まえると、多くの時間を割いて扱われる内容が変化したことが推測できる。
- 教育内容別に、どの程度の学科が何時間程度の授業時数を割いているか、10 時間刻みでみると、全ての教育内容について、「1～10 時間」の割合が最も高かった（図 3-39）。この傾向は令和 4 年度と同様であり（図 3-40）、令和 4 年度から DX 教育に割く授業時数が増えたとは言えない。
- DX 教育を扱っている授業時数を授業形態別にみると、全ての教育内容を合計した場合は、「講義」が 69,264 授業時数で最も多く、「学内での実習・演習（企業等と連携のないもの）」が 62,744 授業時数でそれに続いていた（図 3-41）。令和 4 年度は「学内での実習・演習（企業等と連携のないもの）」が 205,933 授業時数で最も多く、「講義」が 150,282 時間でそれに続いていた（図 3-42）ことを踏まえると、「学内での実習・演習（企業等と連携のないもの）」の割合が大きく減り、「講義」の割合が増えたことがうかがえる[9]。

[8] 令和 4 年度と令和 6 年度では異なる学校が回答しているため、そもそもの回答校の分野に偏りがある可能性には注意を要する。

[9] 令和 4 年度は、DX 教育を扱っている学科について、最大 5 学科まで授業時数を尋ねていたが、今年度は回答者負担の軽減のため最も授業時数の多い 1 学科のみに絞って授業時数を尋ねた。そのため、合計の授業時数を比較することは不可能である。

（3） DX 教育の開発・運営【D、E】

- DX教育を始めたきっかけは「学校・学校法人内で発案」が最も高かった（図 3-44）。令和４年度も同様の傾向であった（図 3-45）。【D】
- 学修目標の設定のために実施したことは、「学内での検討」が最も高く（図 3-48）、令和 4 年度と同様の傾向であった（図 3-49）が、その割合は 86.5%から 73.7%へ低下しており、「設定していない」の割合が 7.8%から 20.0%に増加した。また、知識・スキルの明確化のために実施したことも、学修目標の設定と同様「学内での検討」が最も高かった（図 3-48）（令和 4 年度では尋ねていない）。【D】
    - 上記 2 点を踏まえると、学校・学校法人による主体的な検討や取組が行われているものの、外部連携が十分に行われていない可能性がある。令和 4 年度と比較して、企業等と連携して学修目標の設定等を実施している割合が高まっているとは言えない。
    - なお、職業実践専門課程がある学校、工業分野の学科、同一の設置者による他の学校がある学校は、そうでない学校・学科より、外部連携（特に企業等）が行われている傾向にあると考えられる。この傾向も令和４年度と同様である。
- 教育活動としては、「講義（企業等連携なし）」「実習・演習等（校内、企業等連携なし）」「実習・演習等（校内、企業等連携あり）」の順に多く、企業等連携のない活動が上位を占めている（図 3-56）。企業等と連携した教育活動について、理想とする時間数を「確保できている」との回答は比較的多いが、「講義」「実習・演習等」と比べると「企業内実習」では少ない（図 3-61）。理想とする時間数を確保できない理由としては「企業等連携を担当する教職員が不足しているため」「連携先の企業等が教育活動に割ける時間に限りがあるため」が比較的多く（図 3-63）、学校・企業等の双方に要因があることがうかがえる。【D】
- DX 教育を行うための体制整備は、「設備や機器の導入、充実」「当該学科に所属する既存の常勤教員への研修」「指導できる非常勤教員の新規採用」の順に多かった（後者 2 つは同じ割合）（図 3-66）。令和 4 年度は後者 2 つが多かった（図 3-67）が、「設備や機器の導入、充実」という選択肢は今年度から新設したものであるため、令和４年度も「設備や機器の導入、充実」の回答率が高かった可能性も考えうる。【D】
- DX 教育を実施する際の課題は、「設備や機器の導入、充実」「指導できる人材の確保」の順に多かった（図 3-75）。令和 4 年度は「指導できる人材の確保」が最も高かった（図 3-76）が、「設備や機器の導入、充実」という選択肢は今年度から新設したものであるため、令和 4 年度も「設備や機器の導入、充実」の回答率が高かった可能性も考えうる。【E】
- 上記で選択した課題のうち、解決/状況が改善しているものは、「解決した/状況は改善しているものはない」を除くと、「設備や機器の導入、充実」が最も多く、「指導できる人材の確保」がそれに続いている（図 3-80）。【E】

（4） その他【F、G】

1） DX 教育の今後の方針・実施意向【F】

- DX 教育実施校の、学科における今後の DX 教育の方針は、内容・レベルともに「現状維持」の割合が最も高く（図 3-81）、令和 4 年度から大きな変化は見られなかった（図 3-82、図 3-83）。養成施設の指定有無別にみると、養成施設に指定された学科のない[10]学校の方が、内容を増やす・レベルを上げる予定との回答割合が大きく（図 3-84）、カリキュラムの変更の柔軟性の違いが推測される。
- DX 教育非実施校における今後の DX 教育の実施意向は、「実施予定はない」の割合が最も高く（図 3-85）、令和 4 年度から大きな変化は見られなかった（図 3-86）。
- なお、令和 4 年度と同様、DX 教育実施校の「現状維持意向」、DX 教育非実施校の「実施予定はない」の理由として「職業専門的な教育を優先」「カリキュラムの規定」「時間がない」「カリキュラム上求められていない」「カリキュラム上の余裕のなさ」等に分類した回答の中には、看護師、調理師、美容師、歯科衛生士、自動車整備士等、国家資格取得を目指す学科系統の回答が複数含まれる（表 3-16、表 3-17）。ここから、国家資格取得を目指す学科系統では、DX 教育の必要性を感じづらい、あるいは、感じていてもカリキュラム上導入しづらい可能性が考えられる。

2） 今後教えるべきと考える内容・レベル【F】

- レベルの高低が想定されないものについては、DX 教育実施校・DX 教育非実施校のいずれも、①IT の基本的なリテラシー、⑤データやデジタル技術の活用における留意点、を教えるべきとの割合が比較的高かった（図 3-90、図 3-92）。この傾向は令和 4 年度も同様であった（図 3-91、図 3-93）が、DX 教育非実施校においては、⑤データやデジタル技術の活用における留意点の回答割合が向上し、DX 教育実施校の回答割合も上回っている。
- レベルの高低が想定されるものについては、DX 教育実施校・DX 教育非実施校のいずれも、「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例」「データの分析・読み取り・説明方法」「情報探索・精査・活用」、を教えるべきとの割合が比較的高かった。なお、いずれの内容もレベル 1 が最も割合が高かった（図 3-94、図 3-96）。この傾向は令和 4 年度も同様であった（図 3-95、図 3-97）。
    - 上記は、学科における DX 教育の実施状況（図 3-7）の結果と比較的一致しており、「今後教えるべきと考える内容」はすでに一定程度の学校で扱われていることが推測される。

3） リソースを踏まえて教えることが可能な内容・レベル【F】

- レベルの高低が想定されないものについては、DX 教育実施校・DX 教育非実施校のいずれも、①IT の基本的なリテラシー、④データやデジタル技術の活用方法・事例、⑤データやデジタル技

[10] DX 教育の総合計時間が多い順に最大 5 学科分についてのみ、養成施設への指定有無を尋ねているため、それ以外の学科が養成施設に指定されている可能性があることには注意を要する。

術の活用における留意点、を教えることが可能との割合が比較的高かった。なお、現在の DX 教育の実施有無による大きな傾向の違いはみられなかったが、DX 教育実施校の方が、DX 教育非実施校より、全ての内容で「教えることが可能」との割合が高かった（図 3-98、図 3-100）。この傾向は令和 4 年度も同様であった（図 3-99、図 3-101）が、DX 教育非実施校においては、⑤データやデジタル技術の活用における留意点の回答割合が向上している。

- レベルの高低が想定されるものについては、DX 教育実施校においては、「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例」「データの分析・読み取り・説明方法」「データの抽出・加工・出力」、DX 教育非実施校においては、「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例」「データの分析・読み取り・説明方法」「情報探索・精査・活用」を教えることが可能との割合が比較的高かった。なお、いずれの内容もレベル 1 が最も割合が高かった（図 3-102、図 3-104）。令和 4 年度は DX 教育実施校・DX 教育非実施校のいずれも、「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例」「データの分析・読み取り・説明方法」「情報探索・精査・活用」の割合が高かった（図 3-103、図 3-105）ことを踏まえると、DX 教育実施校における 3 位が変化したことがうかがえる。
    - 上記は、今後教えるべきと考える内容・レベル（3.3.1(4)2)）の結果と比較的一致しており、教えるべきだがリソース不足で教えられないという状況であるとは言えない。

4） 国・企業等に求める支援【G】

- 国に求める支援については、DX 教育実施校・DX 教育非実施校のいずれにおいても、「教育活動への補助金・助成金等の給付」が最も高く（図 3-109）、令和 4 年度と同様であった（図 3-110）。一方、DX 教育非実施校では、「指導できる人材の紹介・斡旋」「教育に活用できる教材の紹介」の割合が比較的上昇している。
- 企業等に求める支援については、DX 教育実施校・DX 教育非実施校のいずれにおいても、「教育活動への補助金・助成金等の給付」が最も高かった。DX 教育非実施校では「指導できる人材の紹介・斡旋」「教育に活用できる教材の紹介」の回答割合も比較的高い（図 3-112、図 3-114）。

3.3.2　回答者に関する基本的な事項

（1）　所在地（Q2）

- 学校の所在地は、「三大都市圏」が 42.0%、「三大都市圏以外」が 58.0%だった。

- Q2　貴校の所在地を教えてください。（SA）

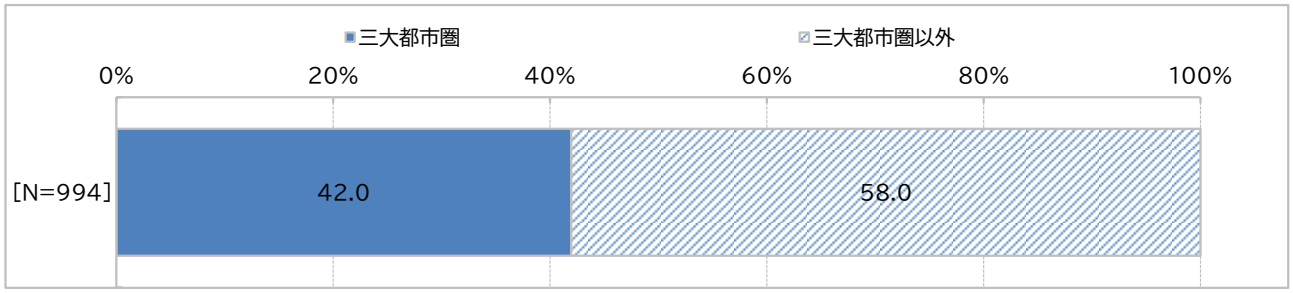

図 3-1　所在地（単一回答）

（2）　学科数（Q3）

- 学科数は、「2～5 学科」が 51.6%で最も高く、「1 学科」が 36.7%でそれに続いていた。

- Q3　2024 年 5 月 1 日時点（学校基本調査回答時点）の学科数を教えてください。

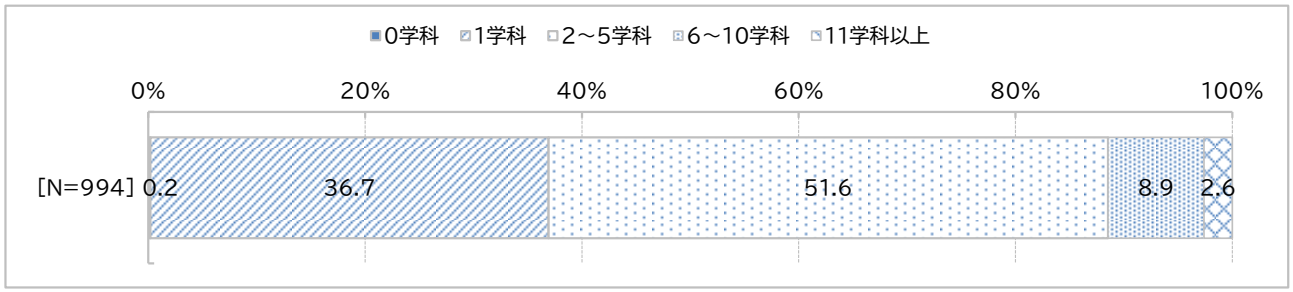

図 3-2　学科数（数値入力を集計したもの）

（3） 生徒実員（Q4）

● 生徒実員は、「101～150 人」が 21.3%で最も高く、「51～100 人」が 18.8%でそれに続いていた。

● Q4 2024 年 5 月 1 日時点（学校基本調査回答時点）の生徒実員の合計を教えてください。

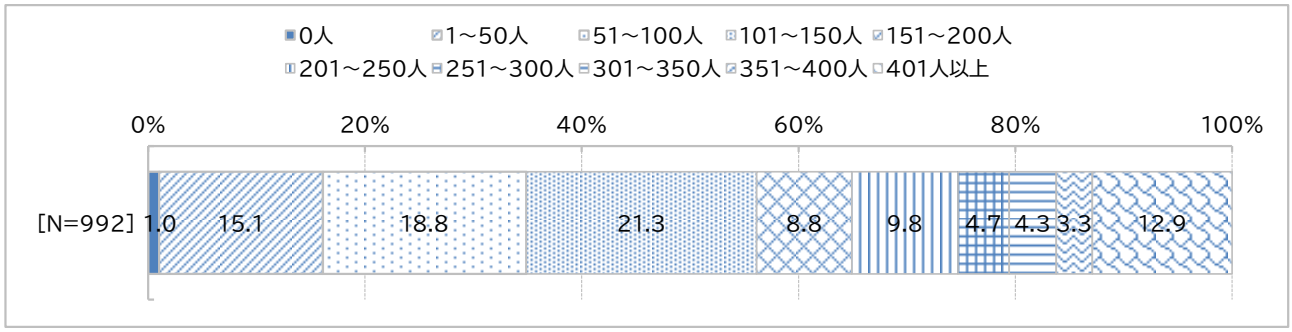

図 3-3 生徒実員（数値入力を集計したもの）

（4） 職業実践専門課程に認定された課程の有無（Q5）

● 職業実践専門課程に認定された課程のある学校は 50.4%、ない学校は 49.6%だった。

● Q5 職業実践専門課程に認定された課程をお持ちですか。（SA）

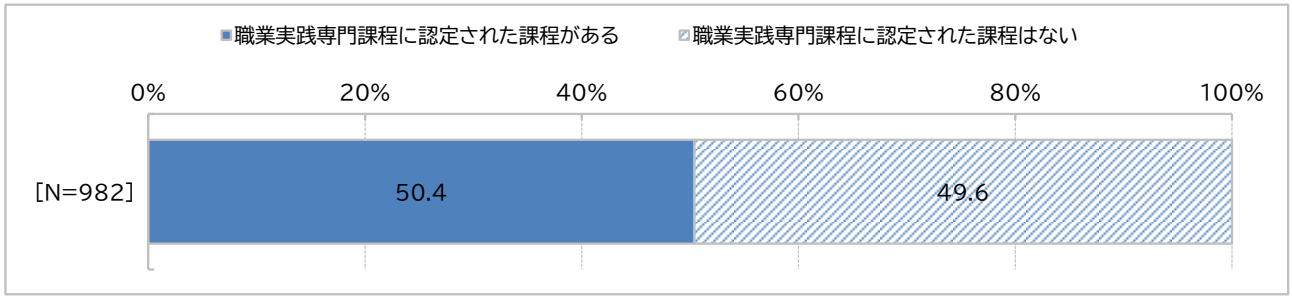

図 3-4 職業実践専門課程に認定された課程の有無（単一回答）

（5） 同一の設置者による他校の設置有無（Q6）

- 同一の設置者（例 学校法人等）によって設置されている学校は、「他の専門学校」47.1%が最も高く、「他の学校等は設置していない」が 37.8%でそれに続いていた。

- Q6 貴校の設置者（例 学校法人等）は貴校以外の学校等も設置していますか。（MA）

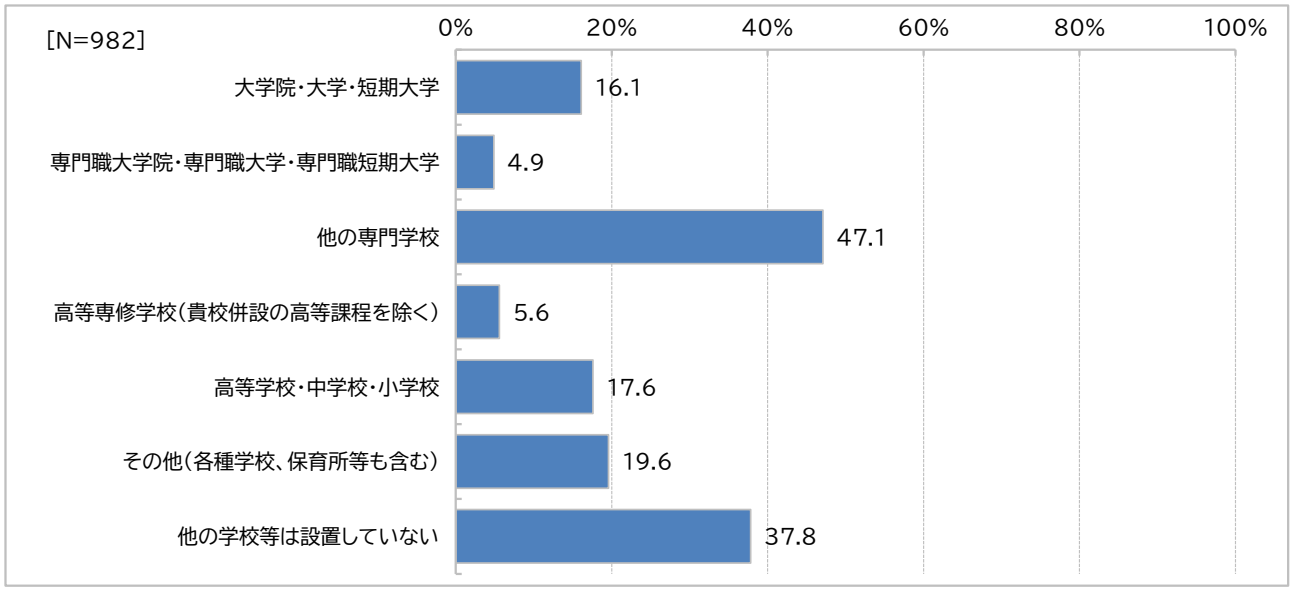

図 3-5 同一の設置者による他校の設置有無（複数回答）

（6） IT 系学科の有無（Q7）

- IT 系学科がある学校は 11.2%、ない学校は 88.8%だった。

- Q7 貴校は IT 系の学科をお持ちですか。（SA）

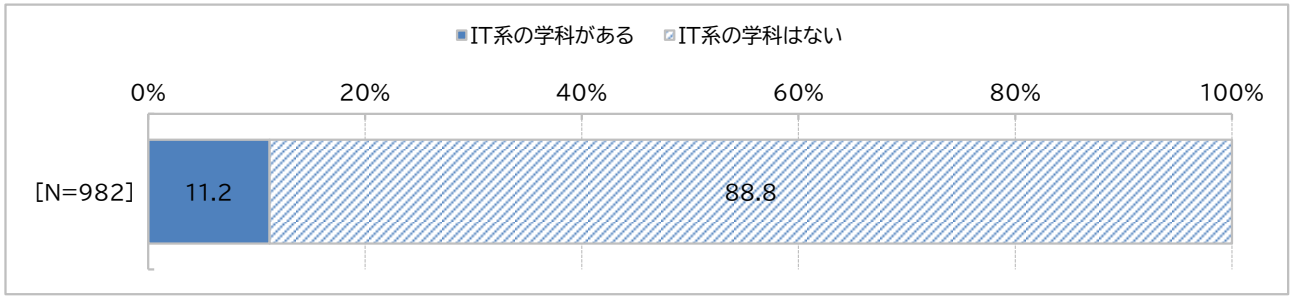

図 3-6 IT 系学科の有無（単一回答）

3.3.3　調査結果の詳細

（1）　報告書記載上の留意点

学校アンケート調査では、「DX 教育を実施している学科の詳細」について、DX 教育の時間数が多い順に最大 5 学科分、同一の質問を設定している（表 3-2）。集計にあたっては、同一の質問に対する回答を統合することで、「DX 教育を実施している学科」の全体傾向を把握した。

（例）
DX 教育を実施している学科の「分野」を尋ねる質問は、以下 5 つが存在する。

- Q10 ：1 番目に DX 教育の時間数が多い学科の分野
- Q17 ：2 番目に DX 教育の時間数が多い学科の分野
- Q22 ：3 番目に DX 教育の時間数が多い学科の分野
- Q27 ：4 番目に DX 教育の時間数が多い学科の分野
- Q32 ：5 番目に DX 教育の時間数が多い学科の分野

集計にあたっては、Q10、Q17、Q22、Q27、Q32 に対する回答を個別に集計するのではなく、Q10、Q17、Q22、Q27、Q32 に対する回答を統合し、（DX 教育の時間数によらず）「DX 教育を実施している学科」の「分野」が何であるかを分析した。

（2）　本調査における分析の方針

1）　単純集計とクロス集計の実施

本調査では、単純集計をもとに全体傾向を把握するとともに、学校や学科の属性とのクロス集計を行うことで、属性別の傾向の違いを分析した。本報告書では、このうち、属性によりある程度の傾向の違いがみられたグラフを掲載した。

なお、質問により対象（学校、学科等）が異なることを踏まえ、クロス集計には以下の属性を用いた。

表 3-3 質問の対象とクロス集計に用いた属性

質問の対象	クロス集計に用いた属性
学校	・ 学校の所在地（三大都市圏か否か） ・ 職業実践専門課程の認定学科の有無 ・ 同一の設置者による他の学校の設置有無
学科	・ 分野 ・ 学科系統

2） DX 教育実施校と DX 教育非実施校の比較

表 3-2 に記載の通り、学校アンケート調査では、「その他」の区分の質問として、DX 教育実施校と DX 教育非実施校に対し、類似の質問を行っている。3.3.3(6)においては、DX 教育実施校と DX 教育非実施校の回答傾向を比較するため、調査票における質問の順序によらず、DX 教育実施校と DX 教育非実施校の回答結果を並べて掲載している。

3） 令和 4 年度との比較

3.13.1 に記載の通り、学校アンケート調査では、令和 4 年度からの変化の把握も目的のひとつとして掲げている。そのため、以降では、特に仮説（表 3-1）に関連の深い質問を中心として、令和 4 年度の結果を掲載し、比較を行っている。

（3） DX 教育の実施状況（Q8）

【全体傾向】

- 学科における DX 教育の実施状況
  - 学科で DX 教育を扱っている学校は 66.2%だった（「いずれも扱っていない」が 33.8%）。
  - ①IT の基本的なリテラシー、④データやデジタル技術の活用方法・事例、⑤データやデジタル技術の活用における留意点、を扱っている割合が比較的高かった。
  - ⑥ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ、⑦環境変化、マインド・スタンス、を扱っている割合は比較的低かった。
  - 上記の結果は、令和 4 年度と比較しても大きな違いはなかった。
- 附帯事業における DX 教育の実施状況
  - 「いずれも扱っていない」（附帯事業がない場合も含む）の割合が 83.9%で最も高かった。
  - 附帯事業で DX 教育を扱っている学校においては、①IT の基本的なリテラシーを扱っている割合が 9.8%で最も高かった。

【地域別の傾向】 ※附帯事業は DX 教育実施校が少ないため割愛。

- 学科における DX 教育の実施状況に、所在地による大きな傾向の違いはみられなかった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。

【職業実践専門課程有無による傾向】 ※附帯事業は DX 教育実施校が少ないため割愛。

- 学科における DX 教育の実施状況は、職業実践専門課程の有無によらず、全体傾向と大きな違いはみられなかった。しかし、いずれの項目についても、職業実践専門課程がある学校の方が、ない学校に比べ、実施割合が高かった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。割合の差にも大きな変化は見られない。

【他の学校の設置有無による傾向】 ※附帯事業は DX 教育実施校が少ないため割愛。

- 学科における DX 教育の実施状況は、他の学校の設置有無によらず、全体傾向と大きな違いはみられなかった。しかし、いずれの項目についても、同一の設置者による他の学校がある学校の方が、ない学校に比べ、実施割合が高かった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。割合の差にも大きな変化は見られない。

- Q8 貴校では、学科及び附帯事業で、次の内容を扱っていますか。学科と附帯事業それぞれについて、扱っているものをすべてお選びください。
  ※本調査でいう「附帯事業」は「私立専修学校・各種学校に関する実態調査」における附帯事業と同じものを指します。 同調査では、「附帯事業として位置づけている正規課程以外の教育事業」が附帯事業となっていますので、同様の定義で回答してください。
  ※少なくとも 1 つの学科で扱っていたら、「その内容を学科で扱っている」とお考えください。 同様に、少なくとも 1 つの附帯事業で扱っていたら、「その内容を附帯事業で扱っている」とお考えください。

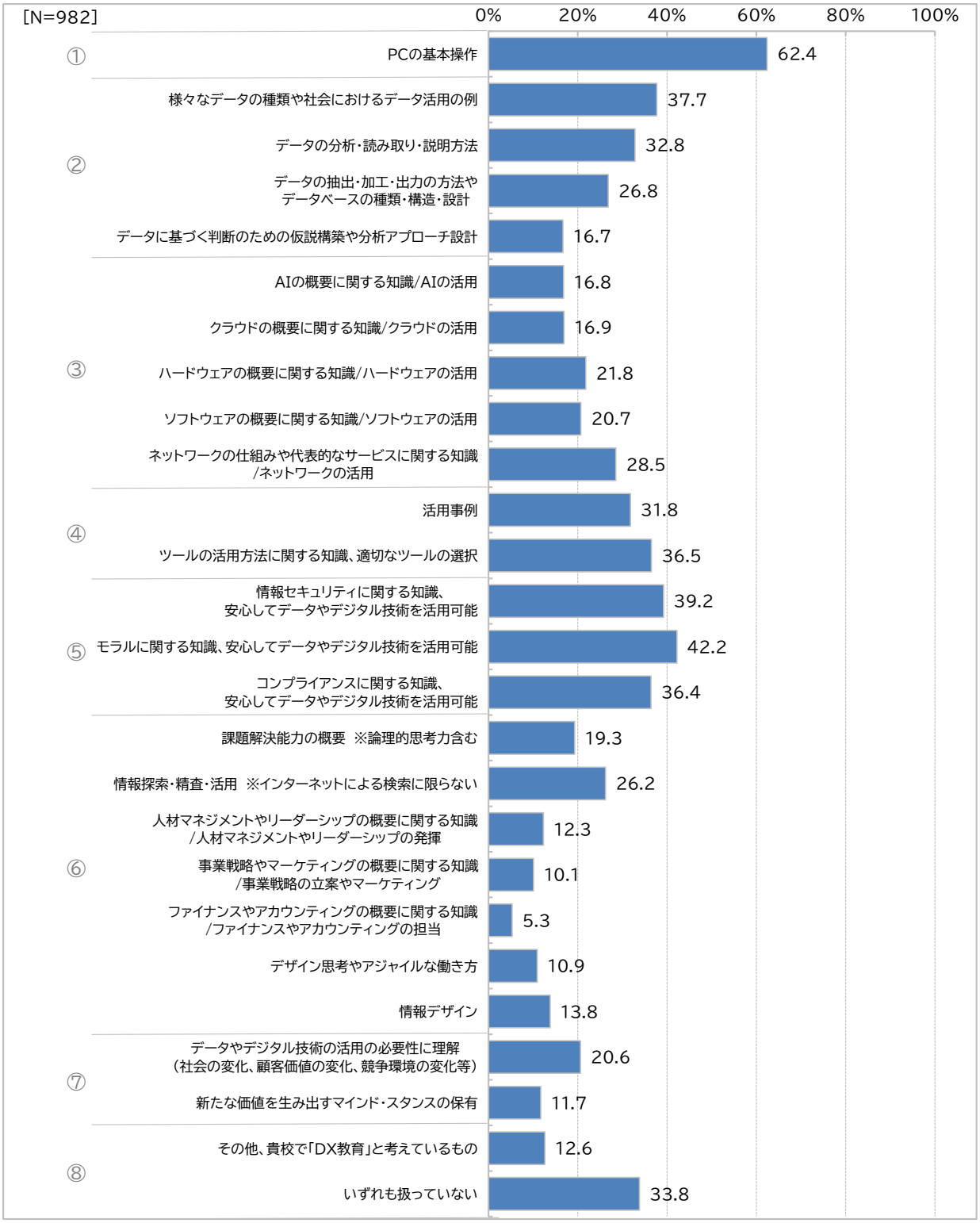

図 3-7 学科における DX 教育の実施状況（複数回答）

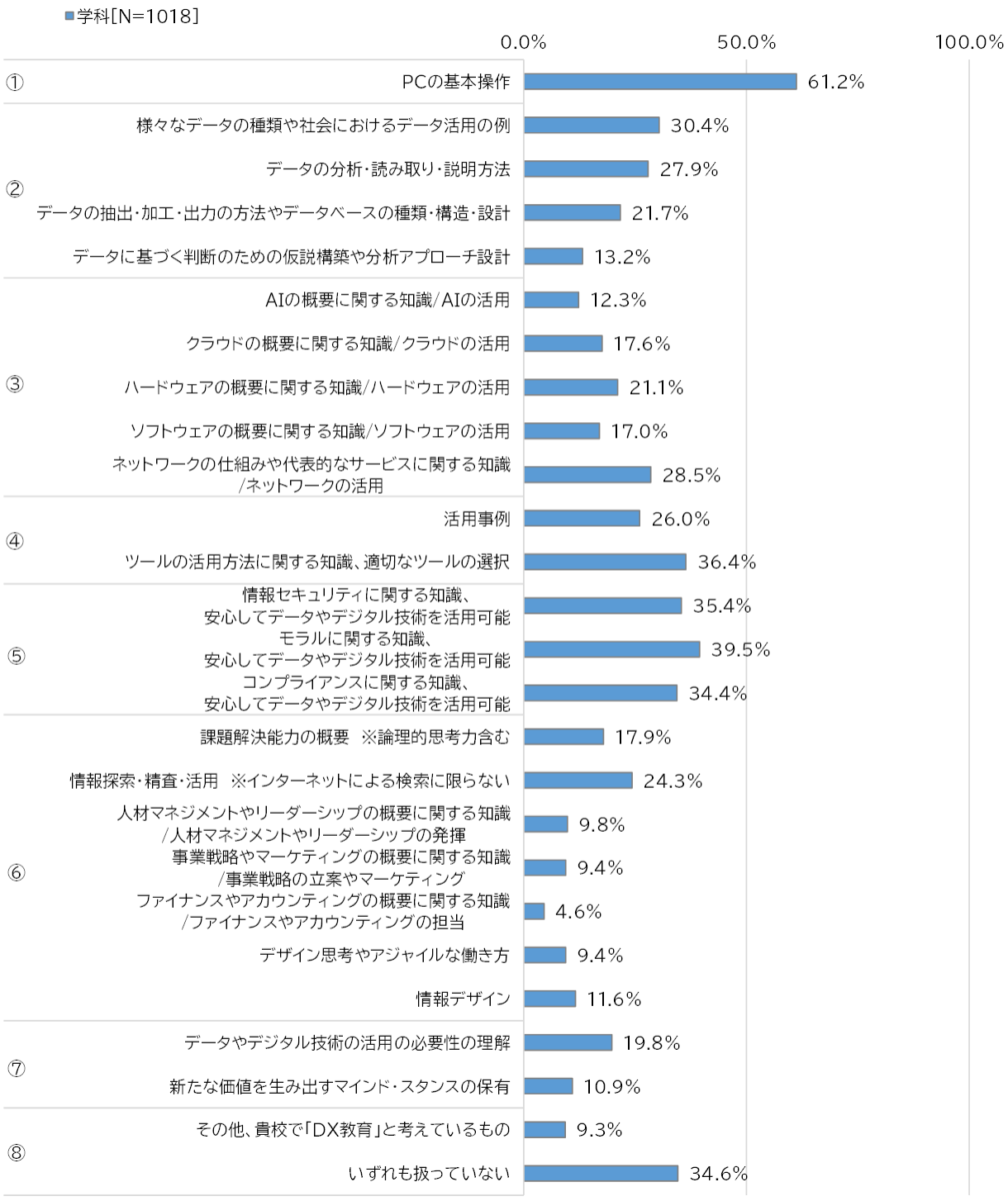

図 3-8 【参考：令和 4 年度】学科における DX 教育の実施状況（複数回答）

図 3-9 附帯事業における DX 教育の実施状況（複数回答）

図 3-10 【参考:令和 4 年度】附帯事業における DX 教育の実施状況(複数回答)

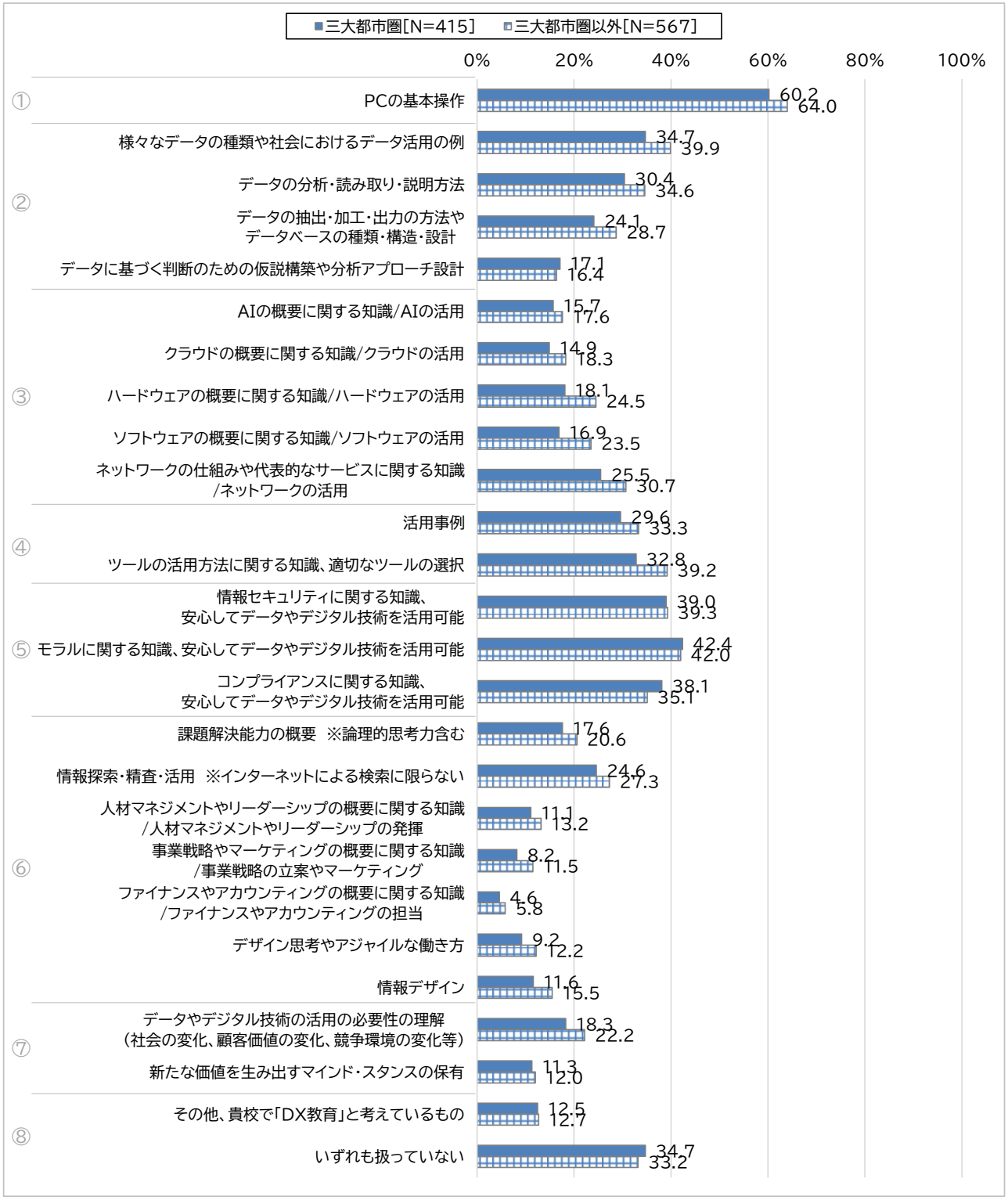

図 3-11 学科における DX 教育の実施状況（複数回答）（地域別）

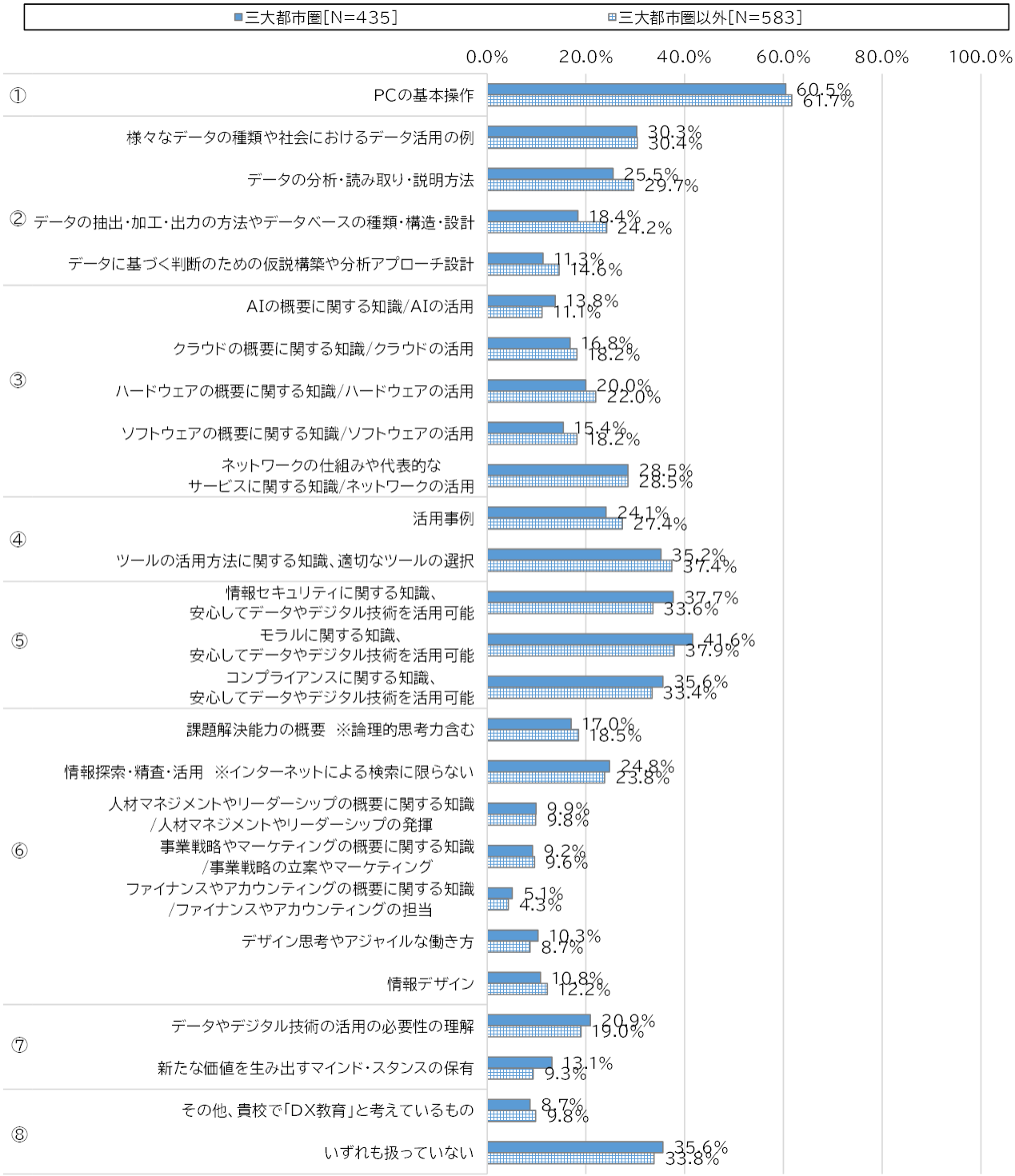

図 3-12 【参考:令和 4 年度】学科における DX 教育の実施状況(複数回答)(地域別)

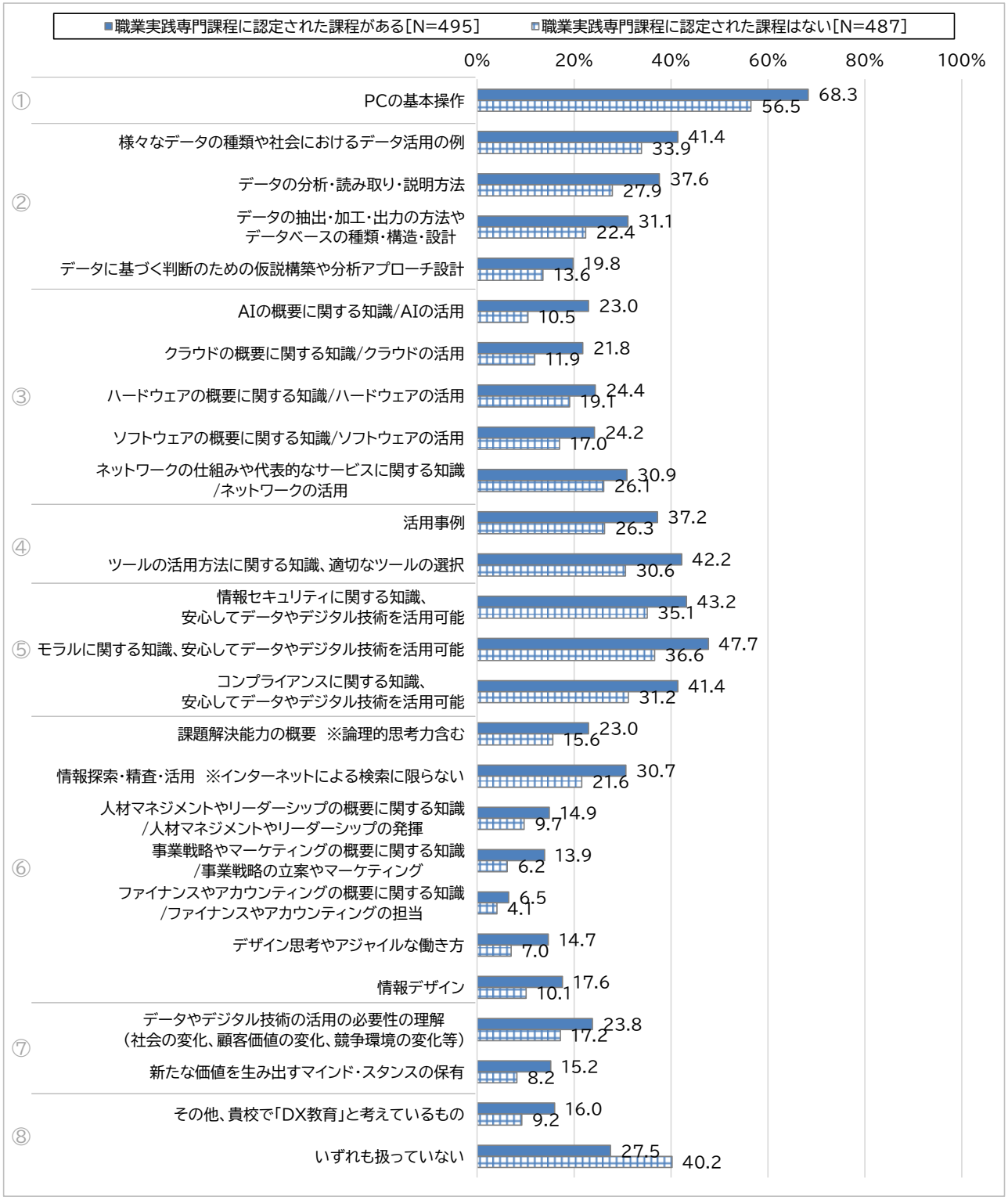

図 3-13　学科における DX 教育の実施状況（複数回答）（職業実践専門課程有無別）

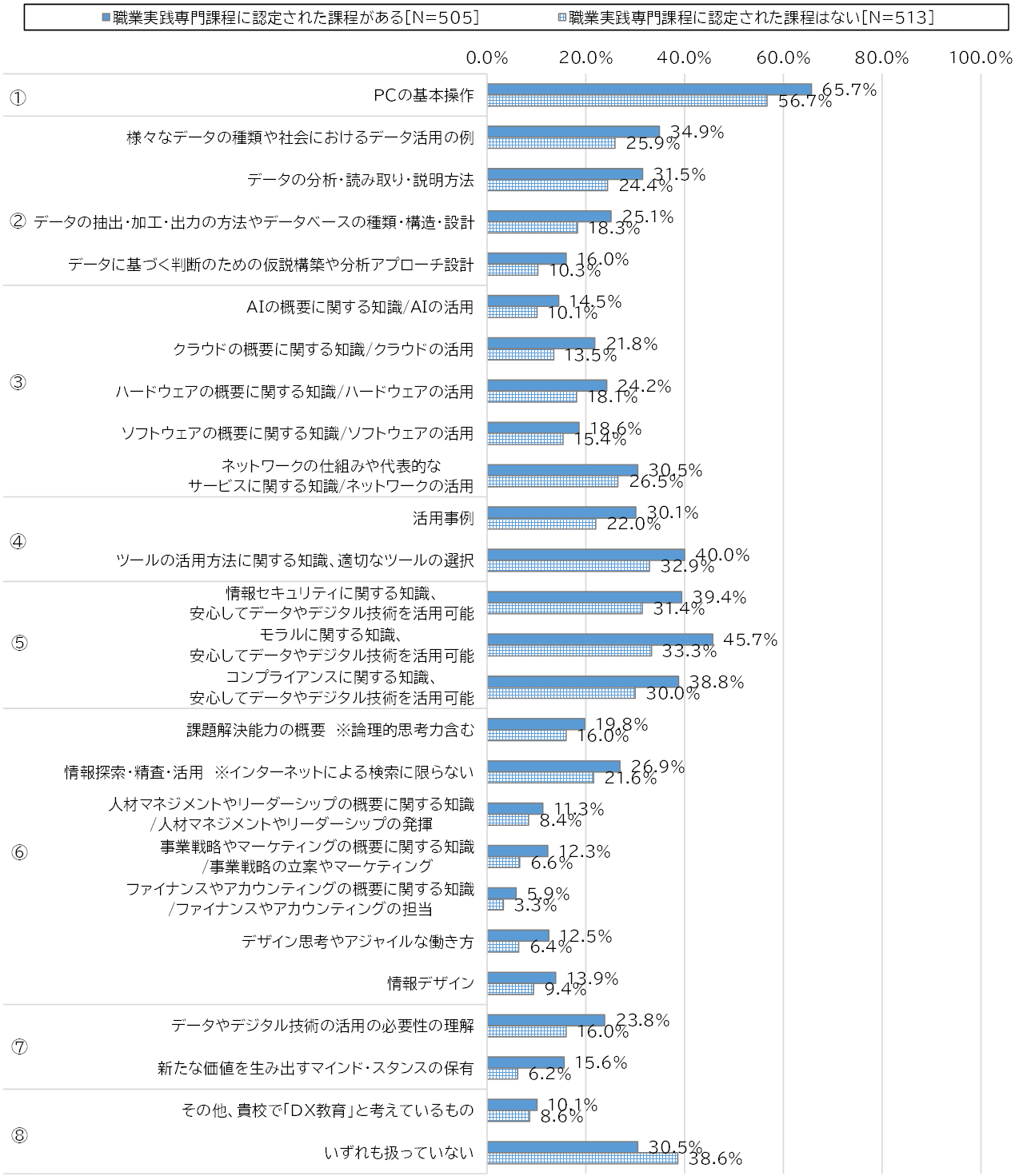

図 3-14 【参考:令和 4 年度】学科における DX 教育の実施状況(複数回答)(職業実践専門課程有無別)

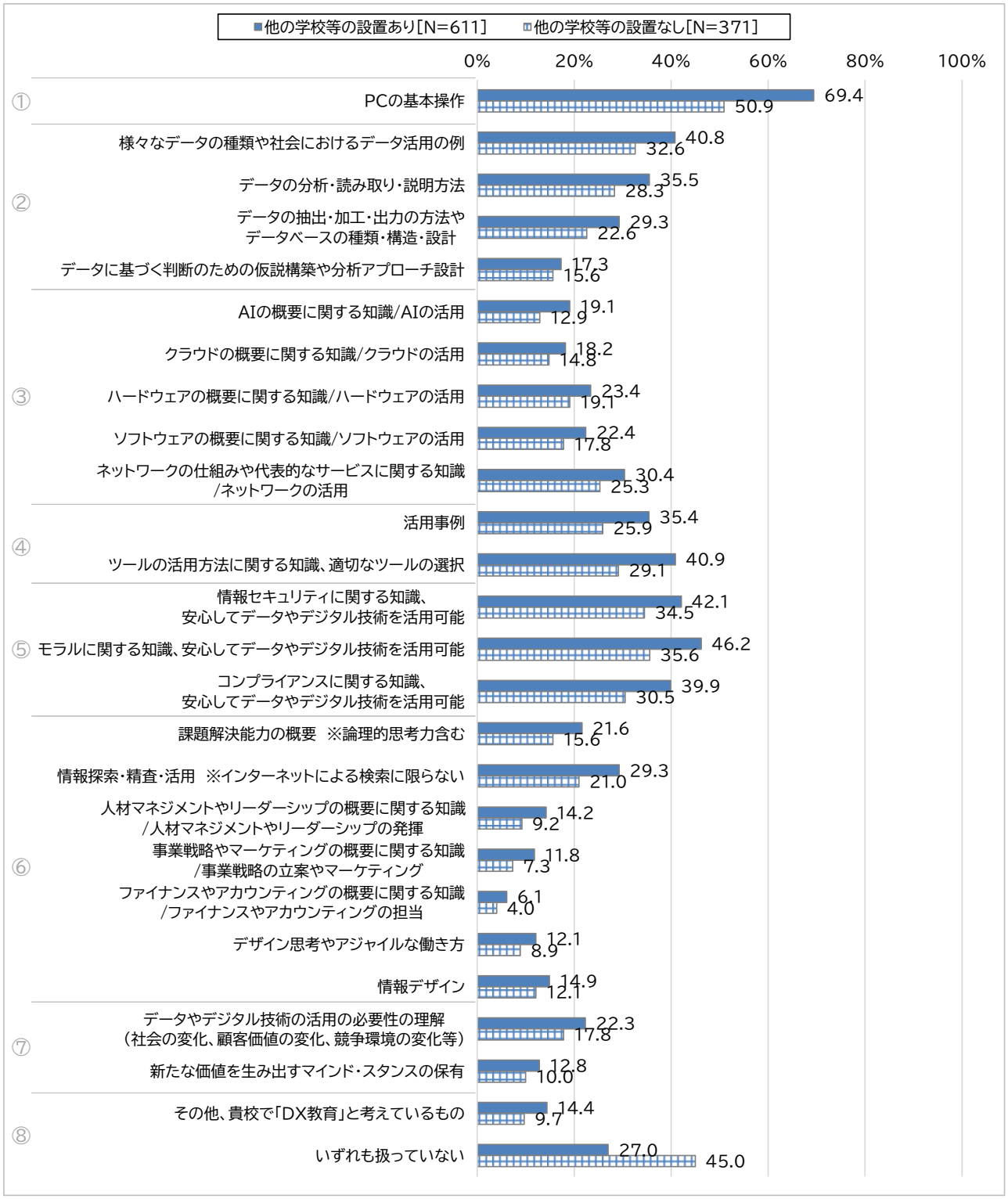

図 3-15　学科における DX 教育の実施状況（複数回答）（他の学校の設置有無別）

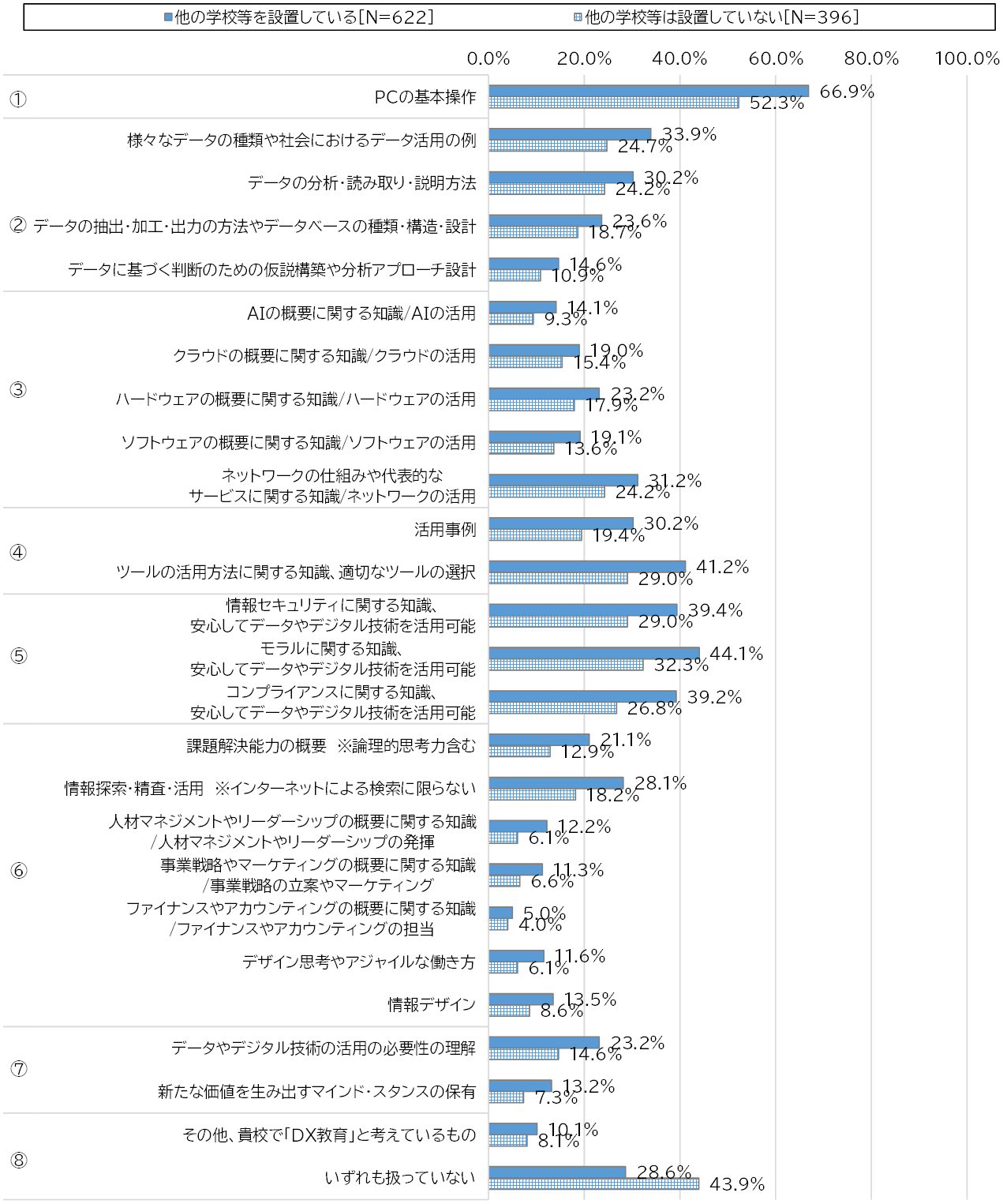

図 3-16 【参考:令和 4 年度】学科における DX 教育の実施状況(複数回答)(他の学校の設置有無別)

- 「その他、貴校で『DX 教育』と考えているもの」については、学科においては「SNS、コミュニケーションツールの活用「高度な IT スキル」「当該分野のデジタル機器の活用」「資格対策」等、附帯事業においては「高度な IT スキル」「当該分野のデジタル機器の活用」等の回答が得られた。

表 3-4 その他、貴校で『DX 教育』と考えているもの（自由回答）

カテゴリー	回答例
学科	
SNS、コミュニケーションツールの活用	・ SNS（就活） ・ SNS マーケティング等 ・ Teams の活用 ・ m365 の活用 ・ Slack 等の ICT サービスの活用 ・ zoom 等のオンラインツールの活用方法や SNS のアルゴリズムの理解と運用方法を学んでいる。
高度な IT スキル	・ コンピューターグラフィック ・ プログラミング ・ システム開発等 ・ RPA ・ 通信情報技術
当該分野のデジタル機器の活用	・ スマート農業 ・ 3D モデリング ・ 多職種連携ハイブリッドシミュレーターの導入 ・ 電子カルテ・医事コンピューター ・ デジタルメディアの加工技術・デジタルデバイスの活用 ・ 予約システム ・ GIS ・ CAD ・ 建築設計ソフト、ICT 測量 ・ 医療情報システム ・ BIM ・ シミュレーション機材 ・ 3D プリンター
資格対策	・ 基本情報処理技術者試験 ・ IT パスポート ・ AI-900 試験
その他	・ IT、AI を活用して業務の変革を行うための知識・スキル ・ 情報科学

カテゴリー	回答例
	・　教育方法・技術論
附帯事業	
高度な IT スキル	・　プログラミング
当該分野のデジタル機器の活用	・　スマート農業 ・　3D プリンター
その他	・　教育方法・技術論

※当社にて回答をいくつか抜粋

（4） DX 教育を実施している学科の詳細[11]

1） 分野(Q10、Q17、Q22、Q27、Q32)

- DX教育を実施している学科の分野は、「医療分野」が28.4%で最も高く、「工業分野」が19.9%でそれに続いていた。
- 令和４年度は「医療分野」が最も高く「商業実務分野」がそれに続いていたが、令和４年度と令和６年度で本アンケート調査に回答している学校が異なる可能性が高いため、DX 教育を実施している学科の分野の分布が変化したとは断言できない。

- Q10、Q17、Q22、Q27、Q32
  Q9 で回答した学科についてお聞きします。その学科の分野を教えてください。

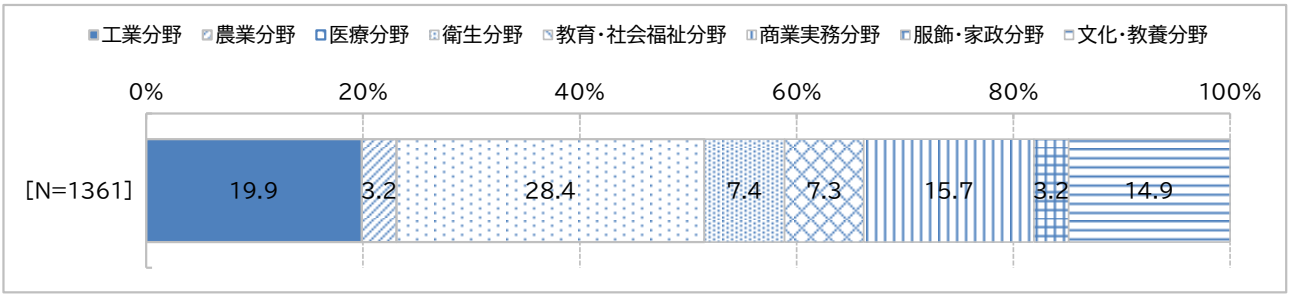

図 3-17 DX 教育を実施している学科の分野(単一回答)

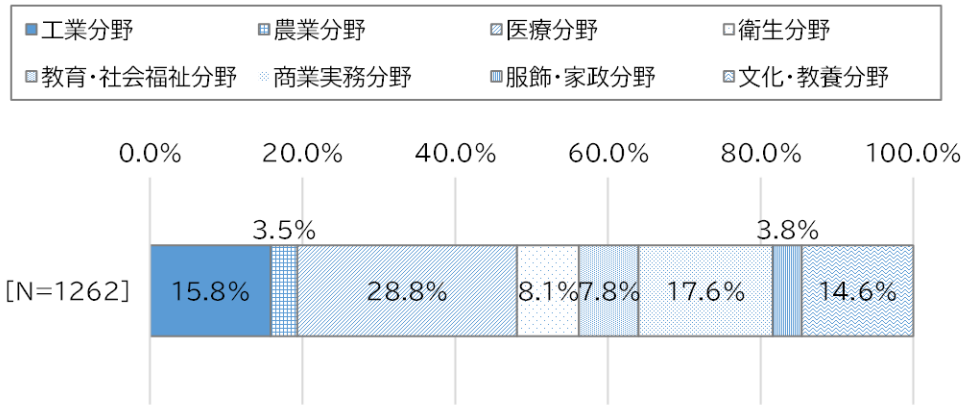

図 3-18 【参考:令和４年度】DX 教育を実施している学科の分野(単一回答)

[11] DX 教育実施校(Q8 で、「学科」に関して「いずれも扱っていない」以外を選択した学校)に対し、DX 教育の時間数が最も多い１学科分回答を依頼した。そのため、DX 教育実施校における全ての学科についての情報を収集できているわけではないことには注意を要する。

2） 学科系統(Q11、Q18、Q23、Q28、Q33)

- DX 教育を実施している学科の学科系統は、「看護学科系」が 13.4%で最も高く、「IT・情報処理学科系」が 7.6%でそれに続いていた。

- Q11、Q18、Q23、Q28、Q33
  Q9 で回答した学科についてお聞きします。その学科の学科系統を教えてください。

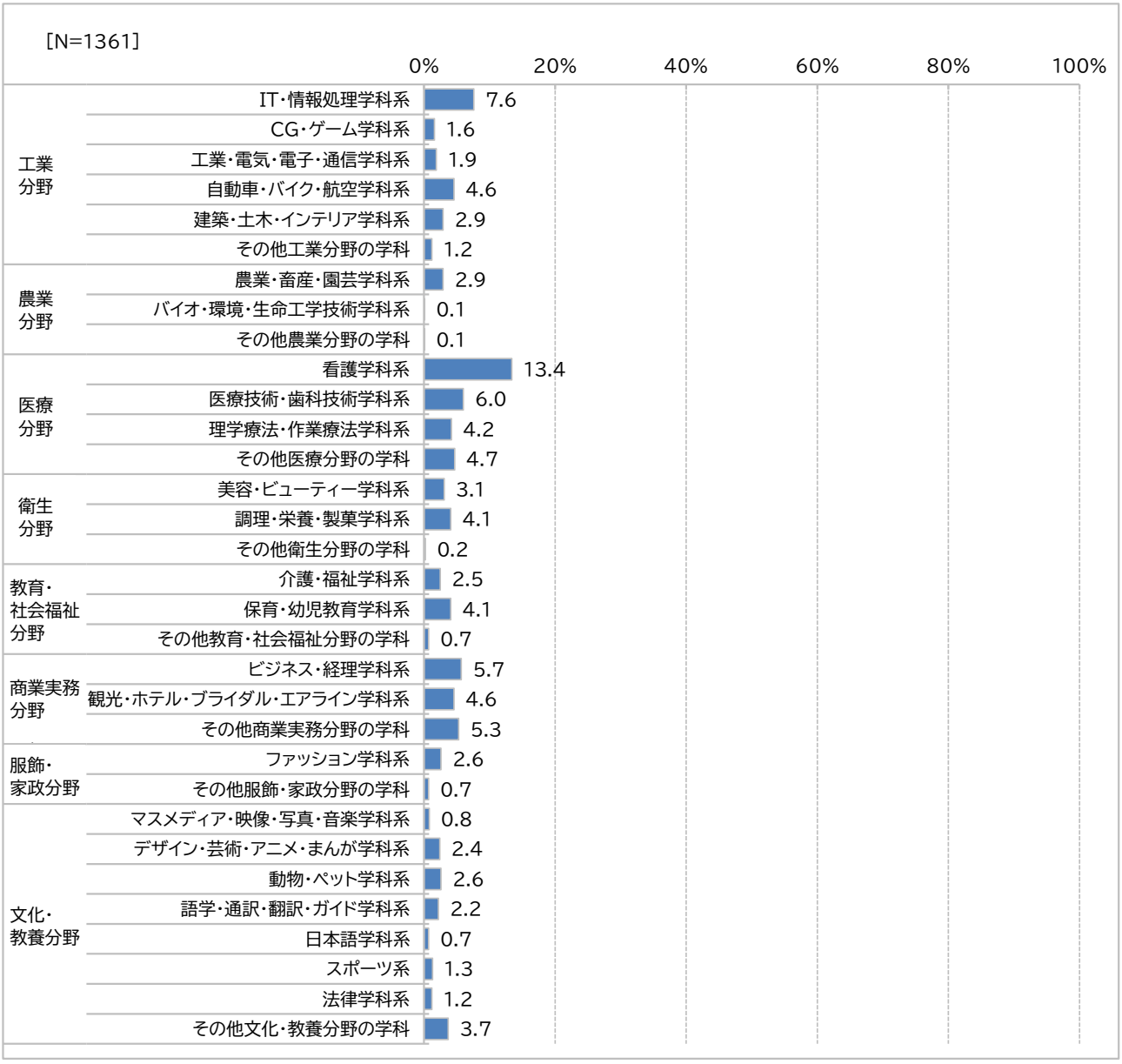

図 3-19 DX 教育を実施している学科の学科系統(単一回答)[12]

[12] 単一回答形式の質問であるため、本来であれば 100%積み上げ棒グラフで示すのが適切だが、見やすさを考慮し、棒グラフにて示している。

3） 養成施設への指定有無(Q12、Q19、Q24、Q29、Q34)

- 養成施設に指定されている学科は 52.9%、指定されていない学科は 47.1%だった。

- Q12、Q19、Q24、Q29、Q34
  Q9 で回答した学科についてお聞きします。その学科は、「国家資格」あるいは「国家資格の受験資格」を得ることのできる養成施設ですか。

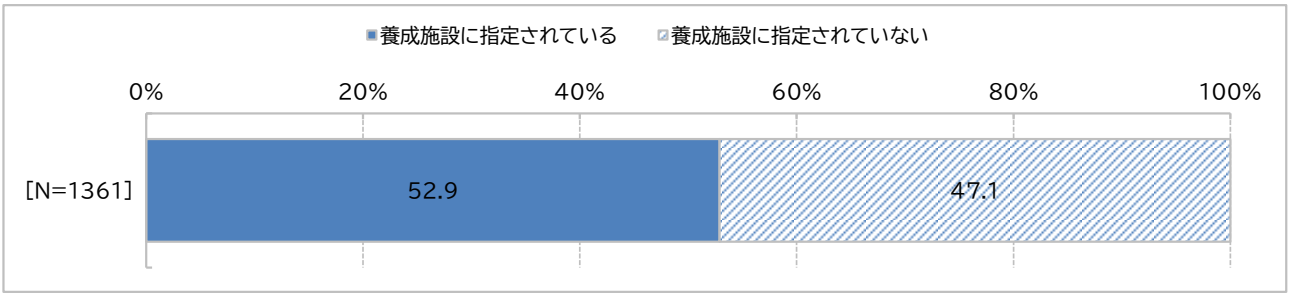

図 3-20 養成施設への指定有無(単一回答)

4） 主なターゲット(Q13、Q20、Q25、Q30、Q35)

- DX 教育を実施している学科の主なターゲットは、「高卒生」が 80.1%で最も高く、「その他」が 9.2%でそれに続いていた。

- Q13、Q20、Q25、Q30、Q35
  Q9 で回答した学科についてお聞きします。その学科は、主にどのような対象をターゲットとした学科ですか。最も当てはまるものを 1 つお選びください。

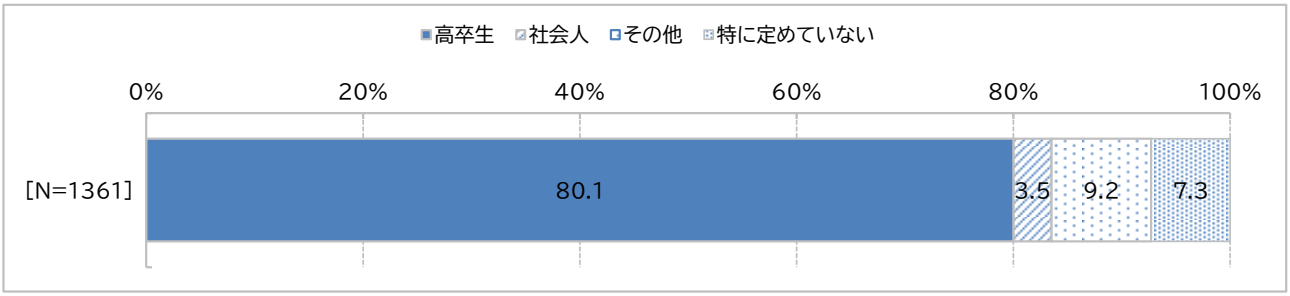

図 3-21 DX 教育を実施している学科の主なターゲット(単一回答)

- 「その他」については、「留学生」「一般人（学歴制限あり）」「特定の資格保有者・取得希望者」等の回答が得られた。

表 3-5 DX 教育を実施している学科の主なターゲット その他（自由回答）

カテゴリー	回答例
留学生	・ 留学生
一般人（学歴制限あり）	・ 専修学校高等課程卒業生 ・ 専門学校生 ・ 中学卒業生 ・ 高校生 ・ 高卒以上
特定の資格保有者・取得希望者	・ 准看護師 ・ 看護学生 ・ 看護師 ・ 調理師免許取得者
その他	・ 視覚障害者

※当社にて回答をいくつか抜粋

5） 社会人の在籍有無（Q14、Q21、Q26、Q31、Q36）

- DX 教育を実施している学科への社会人の在籍有無は、「在籍している」が 48.6%、「在籍していない」が 48.9%で、同程度だった。
- 分野別にみると、社会人が「在籍している」割合は、「医療分野」が 80.6%で最も高く、「教育・社会福祉分野」が 74.0%でそれに続いていた。
- 学科系統別にみると、社会人が「在籍している」割合は、「看護学科系」が 91.3%で最も高く、「調理・栄養・製菓学科系」が 80.4%でそれに続いていた（「バイオ・環境・生命工学技術学科系」はＮ数が小さいため割愛）。

- Q14、Q21、Q26、Q31、Q36
  Q9 で回答した学科についてお聞きします。その学科には、2024 年 5 月 1 日時点（学校基本調査回答時点）で、社会人（休職者、無職者含む）は在籍していますか。

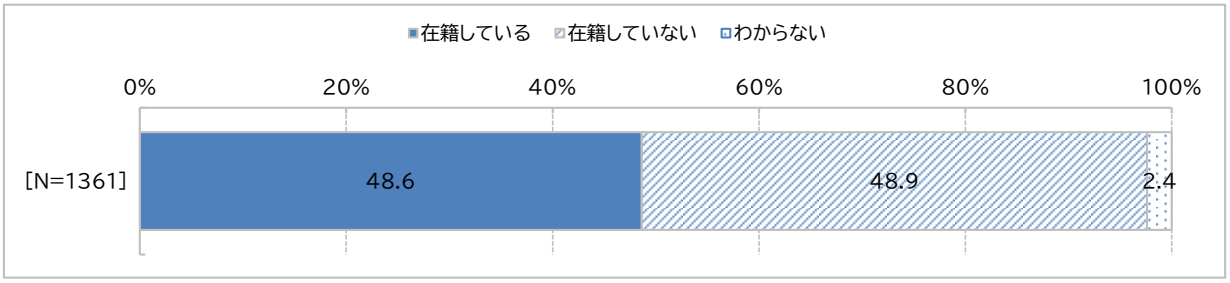

図 3-22 DX 教育を実施している学科の社会人の在籍有無（単一回答）

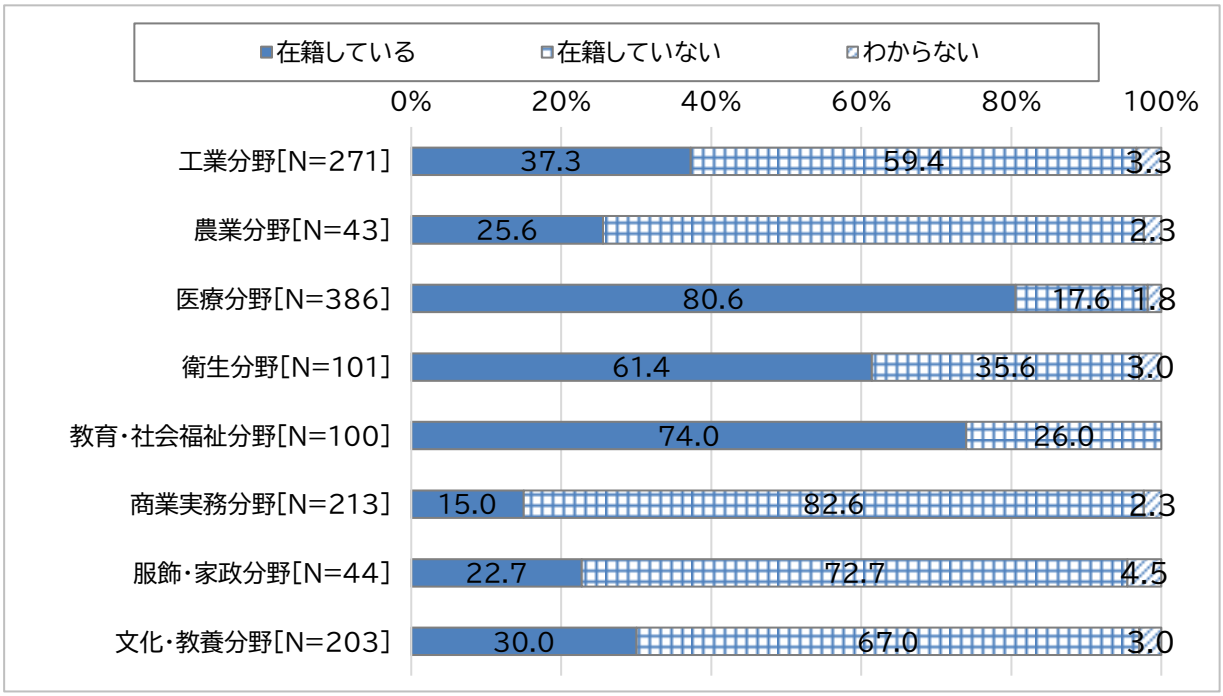

図 3-23 DX 教育を実施している学科の社会人の在籍有無（単一回答）（分野別）

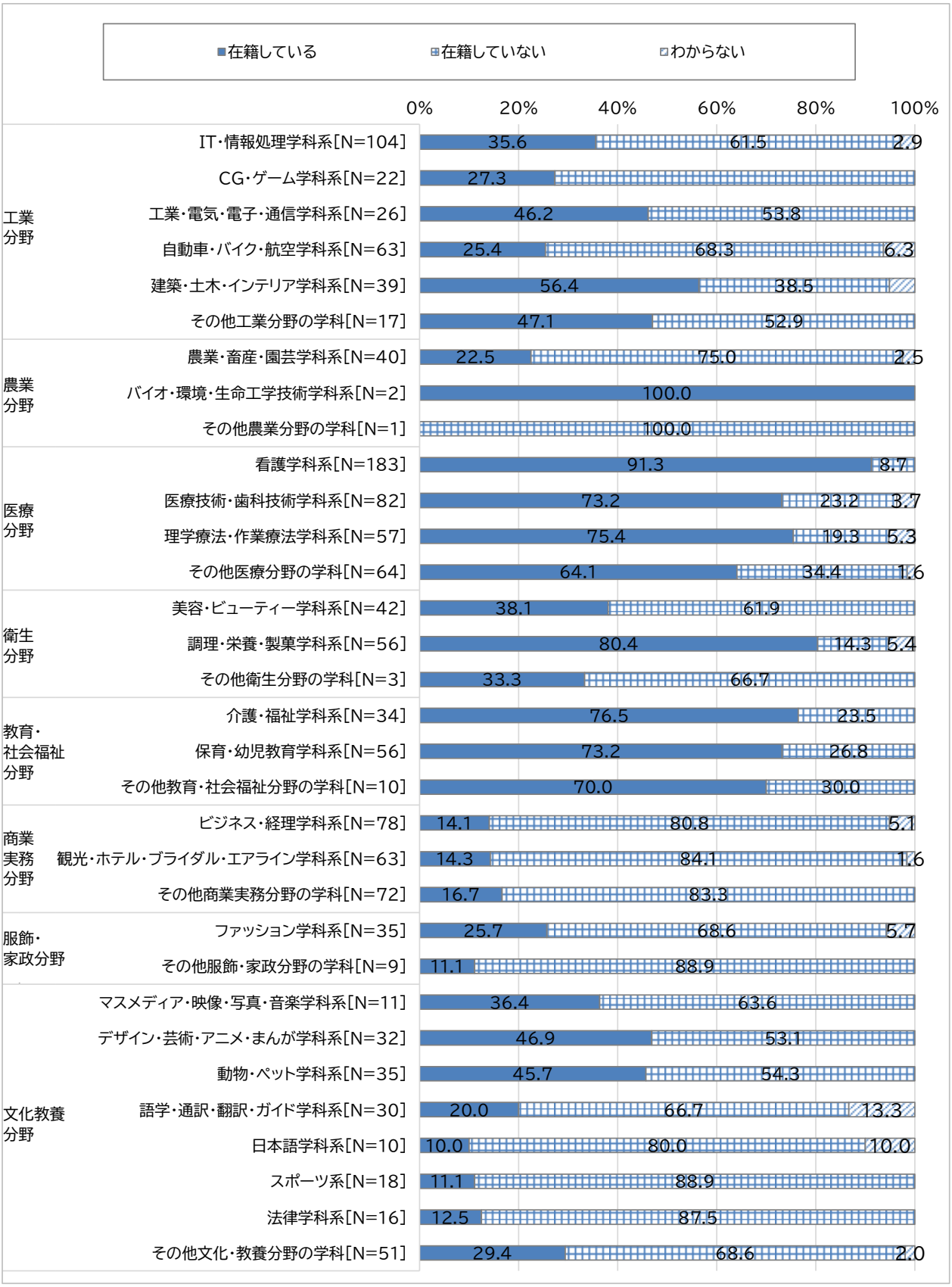

図 3-24 DX 教育を実施している学科の社会人の在籍有無(単一回答)(学科系統別)

6） DX 教育の実施状況(詳細)(Q15-16 を用いて算出)

DX 教育実施校の、学科における DX 教育の実施状況について、 以下の 3 つの観点から詳細を確認する。

- 各教育内容について、どの程度の学科が扱っているか。分野や学科系統による違いはあるか(3.3.3(4)6)a)。
- 各教育内容について、どの程度の授業時数を割いているか。分野や学科系統による違いはあるか(3.3.3(4)6)b)。
- DX 教育全体及び各教育内容について、どのような授業形態でどの程度の授業時数扱っているのか(3.3.3(4)6)c)。

なお、本項目の集計対象である質問は以下の通りである。

- Q15-16

  Q9 で「1 番目に多い学科」として回答した学科についてお聞きします。その学科では、 Q8 で選択いただいた各内容・レベルについて、 以下の授業形態別にどの程度の授業時数扱っていますか。それぞれについて、 おおよその授業時数を教えてください。

  ＜授業形態＞
  ・講義
  ・学内での実習・演習（企業等と連携のあるもの）
  ・学内での実習・演習（企業等と連携のないもの）
  ・企業等内実習

  ※単位は「分」ではなく「授業時数」でお答えください。1 授業時数は原則 50 分とします。なお、教育上、支障がない場合には 45 分でも差し支えないとされていることから、この考えに基づき、1 コマ 90 分としている場合で、これを 2 授業時数とされている場合はそのように換算ください。

  ※全学年の合計授業時数をご記入ください。

  ※Q15～Q16 で回答する授業時数の合計が「1」以上となるようご記入ください。

  ※「企業等と連携」とは、企業や病院等から以下のような協力を得ることを指します。
  ・講師派遣
  ・教材等の提供
  ・授業内容や指導方法に対する助言
  ・学習成果に対する評価

  ※「企業内実習」とは、企業や病院等において行われる専門現場実習や、職場体験型インターンシップを指します。

a. 教育内容別の実施学科数・実施学科割合

【全体傾向】

- ①ITの基本的なリテラシー、④データやデジタル技術の活用方法・事例、⑤データやデジタル技術の活用における留意点、を扱っている割合が比較的高かった。
- ⑥ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ、⑦環境変化、マインド・スタンス、を扱っている割合は比較的低かった。
- 上記は 3.3.3(3)の傾向と同様だった。また、令和 4 年度とも同様であったが、令和 6 年度は令和 4 年度に比べ、全ての教育内容において、実施学科割合が向上している。

【分野別の傾向】

- 全体傾向と同様、①④⑤を扱っている割合が比較的高く、⑥⑦を扱っている割合は比較的低いが、「工業分野」「商業実務分野」は他の分野に比べ、②③⑥⑦を扱っている割合が高かった。
- 「工業分野」「商業実務分野」において、DX 関連の教育内容を扱っている割合が比較的高かった（全教育内容の実施割合の平均値が高いものから 2 分野に着目）。

【学科系統別の傾向】

- 全体傾向と同様、①④⑤を扱っている割合が比較的高く、⑥⑦を扱っている割合は比較的少ないが、「IT・情報処理学科系」「ビジネス・経理学科系」は他の学科系統に比べ、②③⑥⑦を扱っている割合が高かった。
- 「IT・情報処理学科系」「ビジネス・経理学科系」「その他商業実務分野の学科」において、DX 関連の教育内容を扱っている学科の割合が比較的高かった（全教育内容の実施割合の平均値が高く、N が 30 以上ものから 3 学科系統に着目）。

[N=650]

	教育内容	実施学科数	実施学科割合
①	PCの基本操作	595	91.5%
②	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	333	51.2%
	データの分析・読み取り・説明方法	288	44.3%
	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	223	34.3%
	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	132	20.3%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	129	19.8%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	137	21.1%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	186	28.6%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	174	26.8%
	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	246	37.8%
④	活用事例	275	42.3%
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	330	50.8%
⑤	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	356	54.8%
	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	373	57.4%
	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	319	49.1%
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	152	23.4%
	情報探索・精査・活用　※インターネットによる検索に限らない	211	32.5%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	91	14.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	75	11.5%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	34	5.2%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	87	13.4%
	情報デザイン	110	16.9%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	157	24.2%
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	94	14.5%
⑧	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの	87	13.4%

図 3-25　教育内容別の実施学科数・実施学科割合（数値入力を集計したもの）[13]

[N=1262]

	教育内容	実施学科数	実施学科割合
①	PCの基本操作	1,058	83.8%
②	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	479	38.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	417	33.0%
	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	324	25.7%
	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	177	14.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	174	13.8%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	252	20.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	319	25.3%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	248	19.7%
	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	402	31.9%
④	活用事例	393	31.1%
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	617	48.9%
⑤	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	546	43.3%
	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	616	48.8%
	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	525	41.6%
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	270	21.4%
	情報探索・精査・活用　※インターネットによる検索に限らない	368	29.2%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	128	10.1%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	138	10.9%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	50	4.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	145	11.5%
	情報デザイン	166	13.2%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	278	22.0%
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	153	12.1%
⑧	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの	113	9.0%

図 3-26 【参考：令和４年度】教育内容別の実施学科数・実施学科割合（数値入力を集計したもの）[14]

[13] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。
[14] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。

	①	②				③					④	
	PCの基本操作	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	データの分析・読み取り・説明方法	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	AIの概要に関する知識/AIの活用	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	活用事例	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択
工業分野	95	62	53	52	35	47	46	59	58	65	61	75
農業分野	20	13	12	10	5	4	2	4	3	4	9	10
医療分野	226	131	129	86	54	31	45	55	44	90	90	117
衛生分野	41	20	13	9	3	5	6	10	9	13	15	14
教育・社会福祉分野	47	16	13	8	6	5	4	5	5	14	22	25
商業実務分野	81	52	41	36	18	21	21	35	37	37	47	53
服飾・家政分野	17	8	6	3	2	3	2	3	2	6	8	7
文化・教養分野	68	31	21	19	9	13	11	15	16	17	23	29

	⑤			⑥							⑦		⑧
	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	課題解決能力の概要 ※論理的思考力含む	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	デザイン思考やアジャイルな働き方	情報デザイン	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの
工業分野	72	69	69	36	41	25	21	10	30	34	36	28	21
農業分野	12	9	7	8	7	5	8	2	3	5	8	4	5
医療分野	143	146	123	42	75	15	2	0	3	16	42	15	21
衛生分野	15	21	13	6	12	5	5	4	5	5	6	3	3
教育・社会福祉分野	24	28	25	7	11	2	1	1	4	7	8	5	4
商業実務分野	55	58	46	31	35	25	26	14	22	27	37	25	17
服飾・家政分野	6	9	7	5	7	3	3	0	5	2	5	3	7
文化・教養分野	29	33	29	17	23	11	9	3	15	14	15	11	9

図 3-27 教育内容別の実施学科数(数値入力を集計したもの)(分野別)[15]

	①	②				③					④	
	PCの基本操作	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	データの分析・読み取り・説明方法	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	AIの概要に関する知識/AIの活用	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	活用事例	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択
工業分野[N=102]	93.1%	60.8%	52.0%	51.0%	34.3%	46.1%	45.1%	57.8%	56.9%	63.7%	59.8%	73.5%
農業分野[N=22]	90.9%	59.1%	54.5%	45.5%	22.7%	18.2%	9.1%	18.2%	13.6%	18.2%	40.9%	45.5%
医療分野[N=246]	91.9%	53.3%	52.4%	35.0%	22.0%	12.6%	18.3%	22.4%	17.9%	36.6%	36.6%	47.6%
衛生分野[N=53]	77.4%	37.7%	24.5%	17.0%	5.7%	9.4%	11.3%	18.9%	17.0%	24.5%	28.3%	26.4%
教育・社会福祉分野[N=50]	94.0%	32.0%	26.0%	16.0%	12.0%	10.0%	8.0%	10.0%	10.0%	28.0%	44.0%	50.0%
商業実務分野[N=86]	94.2%	60.5%	47.7%	41.9%	20.9%	24.4%	24.4%	40.7%	43.0%	43.0%	54.7%	61.6%
服飾・家政分野[N=18]	94.4%	44.4%	33.3%	16.7%	11.1%	16.7%	11.1%	16.7%	11.1%	33.3%	44.4%	38.9%
文化・教養分野[N=73]	93.2%	42.5%	28.8%	26.0%	12.3%	17.8%	15.1%	20.5%	21.9%	23.3%	31.5%	39.7%

	⑤			⑥							⑦		⑧
	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	課題解決能力の概要 ※論理的思考力含む	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	デザイン思考やアジャイルな働き方	情報デザイン	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの
工業分野[N=102]	70.6%	67.6%	67.6%	35.3%	40.2%	24.5%	20.6%	9.8%	29.4%	33.3%	35.3%	27.5%	20.6%
農業分野[N=22]	54.5%	40.9%	31.8%	36.4%	31.8%	22.7%	36.4%	9.1%	13.6%	22.7%	36.4%	18.2%	22.7%
医療分野[N=246]	58.1%	59.3%	50.0%	17.1%	30.5%	6.1%	0.8%	0.0%	1.2%	6.5%	17.1%	6.1%	8.5%
衛生分野[N=53]	28.3%	39.6%	24.5%	11.3%	22.6%	9.4%	9.4%	7.5%	9.4%	9.4%	11.3%	5.7%	5.7%
教育・社会福祉分野[N=50]	48.0%	56.0%	50.0%	14.0%	22.0%	4.0%	2.0%	2.0%	8.0%	14.0%	16.0%	10.0%	8.0%
商業実務分野[N=86]	64.0%	67.4%	53.5%	36.0%	40.7%	29.1%	30.2%	16.3%	25.6%	31.4%	43.0%	29.1%	19.8%
服飾・家政分野[N=18]	33.3%	50.0%	38.9%	27.8%	38.9%	16.7%	16.7%	0.0%	27.8%	11.1%	27.8%	16.7%	38.9%
文化・教養分野[N=73]	39.7%	45.2%	39.7%	23.3%	31.5%	15.1%	12.3%	4.1%	20.5%	19.2%	20.5%	15.1%	12.3%

図 3-28 教育内容別の実施学科割合(数値入力を集計したもの)(分野別)[16]

[15] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。
[16] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。

		①	②				③						④	
		PCの基本操作	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	データの分析・読み取り・説明方法	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	AIの概要に関する知識/AIの活用	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	活用事例	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択
工業	IT・情報処理学科系	54	43	42	43	28	39	39	45	46	47	43	48
	CG・ゲーム学科系	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	工業・電気・電子・通信学科系	10	5	3	3	3	2	4	5	5	5	5	6
	自動車・バイク・航空学科系	18	5	3	1	2	1	0	3	3	6	5	10
	建築・土木・インテリア学科系	9	7	5	5	2	4	2	5	3	5	8	8
	その他工業分野の学科	4	2	0	0	0	1	1	1	1	2	0	3
農業	農業・畜産・園芸学科系	19	12	11	9	4	4	2	4	3	4	8	10
	バイオ・環境・生命工学技術学科系	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0
	その他農業分野の学科	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
医療	看護学科系	135	91	90	59	39	21	33	38	32	63	57	78
	医療技術・歯科技術学科系	37	13	11	10	6	5	6	8	6	13	13	14
	理学療法・作業療法学科系	27	16	16	10	7	4	4	4	3	9	12	17
	その他医療分野の学科	27	11	12	7	2	1	2	5	3	5	8	8
衛生	美容・ビューティー学科系	12	4	3	3	1	3	3	3	3	4	4	2
	調理・栄養・製菓学科系	27	15	9	5	2	2	3	7	6	9	10	12
	その他衛生分野の学科	2	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0
教育・社会福祉	介護・福祉学科系	17	6	5	5	5	2	2	1	2	5	7	8
	保育・幼児教育学科系	27	8	6	3	1	2	2	3	2	7	14	15
	その他教育・社会福祉分野の学科	3	2	2	0	0	1	0	1	1	2	1	2
商業実務	ビジネス・経理学科系	36	27	20	19	11	12	12	21	21	23	21	26
	観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系	17	8	3	4	0	1	1	3	2	2	7	7
	その他商業実務分野の学科	28	17	18	13	7	8	8	11	14	12	19	20
服飾・家政	ファッション学科系	13	7	5	3	2	3	2	2	2	5	6	7
	その他服飾・家政分野の学科	4	1	1	0	0	0	0	1	0	1	2	0
文化・教養	マスメディア・映像・写真・音楽学科系	4	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
	デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系	9	5	4	5	3	3	5	5	5	4	6	4
	動物・ペット学科系	12	5	3	3	0	2	0	2	2	1	4	6
	語学・通訳・翻訳・ガイド学科系	9	3	1	1	0	1	1	0	0	1	1	5
	日本語学科系	2	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
	スポーツ系	3	2	2	1	1	1	1	0	1	2	1	2
	法律学科系	6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
	その他文化・教養分野の学科	23	13	9	9	5	6	4	7	8	9	9	10

		⑤			⑥							⑦		⑧
		情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	課題解決能力の概要 ※論理的思考力含む	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	デザイン思考やアジャイルな働き方	情報デザイン	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの
工業	IT・情報処理学科系	51	44	45	30	32	20	19	10	26	27	30	24	11
	CG・ゲーム学科系	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	工業・電気・電子・通信学科系	6	5	5	2	3	1	0	0	1	1	0	0	0
	自動車・バイク・航空学科系	7	11	9	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4
	建築・土木・インテリア学科系	6	6	6	3	5	3	1	0	2	4	5	4	6
	その他工業分野の学科	2	3	4	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0
農業	農業・畜産・園芸学科系	11	8	6	8	7	5	8	2	3	5	8	4	5
	バイオ・環境・生命工学技術学科系	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	その他農業分野の学科	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
医療	看護学科系	104	103	87	26	49	10	0	0	2	13	31	11	14
	医療技術・歯科技術学科系	14	16	15	2	7	1	1	0	0	1	4	1	1
	理学療法・作業療法学科系	15	17	13	8	11	4	1	0	0	0	4	1	4
	その他医療分野の学科	10	10	8	6	8	0	0	0	1	2	3	2	2
衛生	美容・ビューティー学科系	6	10	6	2	4	2	1	1	2	2	3	2	2
	調理・栄養・製菓学科系	8	11	7	4	8	3	4	3	3	3	3	1	1
	その他衛生分野の学科	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
教育・社会福祉	介護・福祉学科系	9	9	8	3	3	1	1	1	1	2	3	2	3
	保育・幼児教育学科系	12	16	14	3	7	1	0	0	2	4	4	2	1
	その他教育・社会福祉分野の学科	3	3	3	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0
商業実務	ビジネス・経理学科系	29	31	25	20	18	19	19	12	15	15	20	13	9
	観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系	8	10	7	2	3	1	2	1	1	2	5	2	3
	その他商業実務分野の学科	18	17	14	9	14	5	5	1	6	10	12	10	5
服飾・家政	ファッション学科系	5	8	6	5	5	3	3	0	5	2	4	3	5
	その他服飾・家政分野の学科	1	1	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	2
文化・教養	マスメディア・映像・写真・音楽学科系	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2
	デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系	5	6	6	5	6	3	3	0	7	6	2	3	2
	動物・ペット学科系	6	5	5	4	5	2	2	0	2	1	3	2	1
	語学・通訳・翻訳・ガイド学科系	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	日本語学科系	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	スポーツ系	2	3	2	0	2	0	0	0	1	1	1	0	1
	法律学科系	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	その他文化・教養分野の学科	11	14	11	7	10	6	4	3	5	6	8	5	3

図 3-29 教育内容別の実施学科数(数値入力を集計したもの)(学科系統別)[17]

[17] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。

		①	②				③					④	
		PCの基本操作	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	データの分析・読み取り・説明方法	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	AIの概要に関する知識/AIの活用	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	活用事例	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択
工業	IT・情報処理学科系[N=57]	94.7%	75.4%	73.7%	75.4%	49.1%	68.4%	68.4%	78.9%	80.7%	82.5%	75.4%	84.2%
	CG・ゲーム学科系[N=0]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	工業・電気・電子・通信学科系[N=10]	100.0%	50.0%	30.0%	30.0%	30.0%	20.0%	40.0%	50.0%	50.0%	50.0%	50.0%	60.0%
	自動車・バイク・航空学科系[N=22]	81.8%	22.7%	13.6%	4.5%	9.1%	4.5%	0.0%	13.6%	13.6%	27.3%	22.7%	45.5%
	建築・土木・インテリア学科系[N=9]	100.0%	77.8%	55.6%	55.6%	22.2%	44.4%	22.2%	55.6%	33.3%	55.6%	88.9%	88.9%
	その他工業分野の学科[N=4]	100.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%	50.0%	0.0%	75.0%
農業	農業・畜産・園芸学科系[N=21]	90.5%	57.1%	52.4%	42.9%	19.0%	19.0%	9.5%	19.0%	14.3%	19.0%	38.1%	47.6%
	バイオ・環境・生命工学技術学科系[N=1]	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%
	その他農業分野の学科[N=0]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
医療	看護学科系[N=153]	88.2%	59.5%	58.8%	38.6%	25.5%	13.7%	21.6%	24.8%	20.9%	41.2%	37.3%	51.0%
	医療技術・歯科技術学科系[N=37]	100.0%	35.1%	29.7%	27.0%	16.2%	13.5%	16.2%	21.6%	16.2%	35.1%	35.1%	37.8%
	理学療法・作業療法学科系[N=28]	96.4%	57.1%	57.1%	35.7%	25.0%	14.3%	14.3%	14.3%	10.7%	32.1%	42.9%	60.7%
	その他医療分野の学科[N=28]	96.4%	39.3%	42.9%	25.0%	7.1%	3.6%	7.1%	17.9%	10.7%	17.9%	28.6%	28.6%
衛生	美容・ビューティー学科系[N=21]	57.1%	19.0%	14.3%	14.3%	4.8%	14.3%	14.3%	14.3%	14.3%	19.0%	19.0%	9.5%
	調理・栄養・製菓学科系[N=30]	90.0%	50.0%	30.0%	16.7%	6.7%	6.7%	10.0%	23.3%	20.0%	30.0%	33.3%	40.0%
	その他衛生分野の学科[N=2]	100.0%	50.0%	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	50.0%	0.0%
教育・社会福祉	介護・福祉学科系[N=20]	85.0%	30.0%	25.0%	25.0%	25.0%	10.0%	10.0%	5.0%	10.0%	25.0%	35.0%	40.0%
	保育・幼児教育学科系[N=27]	100.0%	29.6%	22.2%	11.1%	3.7%	7.4%	7.4%	11.1%	7.4%	25.9%	51.9%	55.6%
	その他教育・社会福祉分野の学科[N=3]	100.0%	66.7%	66.7%	0.0%	0.0%	33.3%	0.0%	33.3%	33.3%	66.7%	33.3%	66.7%
商業実務	ビジネス・経理学科系[N=38]	94.7%	71.1%	52.6%	50.0%	28.9%	31.6%	31.6%	55.3%	55.3%	60.5%	55.3%	68.4%
	観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系[N=18]	94.4%	44.4%	16.7%	22.2%	0.0%	5.6%	5.6%	16.7%	11.1%	11.1%	38.9%	38.9%
	その他商業実務分野の学科[N=30]	93.3%	56.7%	60.0%	43.3%	23.3%	26.7%	26.7%	36.7%	46.7%	40.0%	63.3%	66.7%
服飾・家政	ファッション学科系[N=14]	92.9%	50.0%	35.7%	21.4%	14.3%	21.4%	14.3%	14.3%	14.3%	35.7%	42.9%	50.0%
	その他服飾・家政分野の学科[N=4]	100.0%	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	25.0%	0.0%	25.0%	50.0%	0.0%
文化・教養	マスメディア・映像・写真・音楽学科系[N=4]	100.0%	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	25.0%	0.0%
	デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系[N=10]	90.0%	50.0%	40.0%	50.0%	30.0%	30.0%	50.0%	50.0%	50.0%	40.0%	60.0%	40.0%
	動物・ペット学科系[N=13]	92.3%	38.5%	23.1%	23.1%	0.0%	15.4%	0.0%	15.4%	15.4%	7.7%	30.8%	46.2%
	語学・通訳・翻訳・ガイド学科系[N=10]	90.0%	30.0%	10.0%	10.0%	0.0%	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%	10.0%	10.0%	50.0%
	日本語学科系[N=2]	100.0%	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	50.0%
	スポーツ系[N=3]	100.0%	66.7%	66.7%	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	0.0%	33.3%	66.7%	33.3%	66.7%
	法律学科系[N=6]	100.0%	16.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	16.7%	16.7%
	その他文化・教養分野の学科[N=25]	92.0%	52.0%	36.0%	36.0%	20.0%	24.0%	16.0%	28.0%	32.0%	36.0%	36.0%	40.0%

		⑤			⑥							⑦		⑧
		情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	課題解決能力の概要 ※論理的思考力含む	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	デザイン思考やアジャイルな働き方	情報デザイン	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの
工業	IT・情報処理学科系[N=57]	89.5%	77.2%	78.9%	52.6%	56.1%	35.1%	33.3%	17.5%	45.6%	47.4%	52.6%	42.1%	19.3%
	CG・ゲーム学科系[N=0]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	工業・電気・電子・通信学科系[N=10]	60.0%	50.0%	50.0%	20.0%	30.0%	10.0%	0.0%	0.0%	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	自動車・バイク・航空学科系[N=22]	31.8%	50.0%	40.9%	4.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	4.5%	0.0%	0.0%	18.2%
	建築・土木・インテリア学科系[N=9]	66.7%	66.7%	66.7%	33.3%	55.6%	33.3%	11.1%	0.0%	22.2%	44.4%	55.6%	44.4%	66.7%
	その他工業分野の学科[N=4]	50.0%	75.0%	100.0%	0.0%	25.0%	25.0%	25.0%	0.0%	25.0%	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%
農業	農業・畜産・園芸学科系[N=21]	52.4%	38.1%	28.6%	38.1%	33.3%	23.8%	38.1%	9.5%	14.3%	23.8%	38.1%	19.0%	23.8%
	バイオ・環境・生命工学技術学科系[N=1]	100.0%	100.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	その他農業分野の学科[N=0]	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
医療	看護学科系[N=153]	68.0%	67.3%	56.9%	17.0%	32.0%	6.5%	0.0%	0.0%	1.3%	8.5%	20.3%	7.2%	9.2%
	医療技術・歯科技術学科系[N=37]	37.8%	43.2%	40.5%	5.4%	18.9%	2.7%	2.7%	0.0%	0.0%	2.7%	10.8%	2.7%	2.7%
	理学療法・作業療法学科系[N=28]	53.6%	60.7%	46.4%	28.6%	39.3%	14.3%	3.6%	0.0%	0.0%	0.0%	14.3%	3.6%	14.3%
	その他医療分野の学科[N=28]	35.7%	35.7%	28.6%	21.4%	28.6%	0.0%	0.0%	0.0%	3.6%	7.1%	10.7%	7.1%	7.1%
衛生	美容・ビューティー学科系[N=21]	28.6%	47.6%	28.6%	9.5%	19.0%	9.5%	4.8%	4.8%	9.5%	9.5%	14.3%	9.5%	9.5%
	調理・栄養・製菓学科系[N=30]	26.7%	36.7%	23.3%	13.3%	26.7%	10.0%	13.3%	10.0%	10.0%	10.0%	10.0%	3.3%	3.3%
	その他衛生分野の学科[N=2]	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
教育・社会福祉	介護・福祉学科系[N=20]	45.0%	45.0%	40.0%	15.0%	15.0%	5.0%	5.0%	5.0%	5.0%	10.0%	15.0%	10.0%	15.0%
	保育・幼児教育学科系[N=27]	44.4%	59.3%	51.9%	11.1%	25.9%	3.7%	0.0%	0.0%	7.4%	14.8%	14.8%	7.4%	3.7%
	その他教育・社会福祉分野の学科[N=3]	100.0%	100.0%	100.0%	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	0.0%
商業実務	ビジネス・経理学科系[N=38]	76.3%	81.6%	65.8%	52.6%	47.4%	50.0%	50.0%	31.6%	39.5%	39.5%	52.6%	34.2%	23.7%
	観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系[N=18]	44.4%	55.6%	38.9%	11.1%	16.7%	5.6%	11.1%	5.6%	5.6%	11.1%	27.8%	11.1%	16.7%
	その他商業実務分野の学科[N=30]	60.0%	56.7%	46.7%	30.0%	46.7%	16.7%	16.7%	3.3%	20.0%	33.3%	40.0%	33.3%	16.7%
服飾・家政	ファッション学科系[N=14]	35.7%	57.1%	42.9%	35.7%	35.7%	21.4%	21.4%	0.0%	35.7%	14.3%	28.6%	21.4%	35.7%
	その他服飾・家政分野の学科[N=4]	25.0%	25.0%	25.0%	0.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	25.0%	0.0%	50.0%
文化・教養	マスメディア・映像・写真・音楽学科系[N=4]	50.0%	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	25.0%	25.0%	50.0%
	デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系[N=10]	50.0%	60.0%	60.0%	50.0%	60.0%	30.0%	30.0%	0.0%	70.0%	60.0%	20.0%	30.0%	20.0%
	動物・ペット学科系[N=13]	46.2%	38.5%	38.5%	30.8%	38.5%	15.4%	15.4%	0.0%	15.4%	7.7%	23.1%	15.4%	7.7%
	語学・通訳・翻訳・ガイド学科系[N=10]	10.0%	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	日本語学科系[N=2]	0.0%	0.0%	0.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	スポーツ系[N=3]	66.7%	100.0%	66.7%	0.0%	66.7%	0.0%	0.0%	0.0%	33.3%	33.3%	33.3%	0.0%	33.3%
	法律学科系[N=6]	33.3%	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	その他文化・教養分野の学科[N=25]	44.0%	56.0%	44.0%	28.0%	40.0%	24.0%	16.0%	12.0%	20.0%	24.0%	32.0%	20.0%	12.0%

図 3-30 教育内容別の実施学科割合(数値入力を集計したもの)(学科系統別)[18]

[18] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。

b. 教育内容別の授業時数

ア）教育内容別の合計授業時数・平均授業時数

【全体傾向】

- 教育内容別の合計授業時数は、「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」（17,770 授業時数）、「PC の基本操作」（17,397 授業時数）の順に多かった。この結果は、令和 4 年度と同様であったが、令和 4 年度は 5 学科分の授業時数を合計した数値であるのに対し、令和 6 年度は 1 学科分の授業時数であることには注意を要する。
- 教育内容別の平均授業時数は、「ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用」（63.0 授業時数）、「課題解決能力の概要」（58.1 授業時数）、「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」（53.8 授業時数）の順に多かった。令和 4 年度は「デザイン思考やアジャイルな働き方」（137.2 授業時数）、「新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有」（115.2 授業時数）、「課題解決能力の概要」（100.5 授業時数）の順に多かったことを踏まえると、多くの時間を割いて扱われる内容が変化したことが推測できる。
- レベルの高低が想定される教育内容をレベル別に分けると、「レベル 2」「レベル 3」あたりの合計授業時数が多かった。令和 4 年度は全ての教育内容において「レベル 2」の合計授業時数が最も多かったことを踏まえると、扱う内容のレベルが上がっている可能性が考えられる。
- 実施学科数はレベルが高くなるにつれ少なくなる傾向がみられた。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
- 平均授業時数については一様の傾向はみられないが、「レベル 4」の平均授業時数が最も多い教育内容が比較的多かった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。

【分野別の傾向】

- 教育内容別の合計授業時数は、全体傾向と同様、「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」、「PC の基本操作」が多い傾向にあるが、「工業分野」では「ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用」、「医療分野」では「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例」の合計授業時数も比較的多かった。また、「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」については「工業分野」「医療分野」「商業実務分野」の合計授業時数が、「PC の基本操作」については「医療分野」「商業実務分野」「文化・教養分野」の合計授業時数が比較的多かった。
- 「工業分野」「商業実務分野」「文化・教養分野」」において、合計授業時数が比較的多かった（全教育内容の合計授業時数の多いものから 3 分野に着目）。
- 教育内容別の平均授業時数は、全体的に、「文化・教養分野」が多い傾向にあった。

【学科系統別の傾向】

- 教育内容別の合計授業時数は、全体傾向と同様、「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」、「PC の基本操作」が多い傾向にあるが、「IT・情報処理学科系」では「ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用」、「看護学科系」では「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例」の合計授業時数も比較的多かった。また、「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」につい

ては「IT・情報処理学科系」「看護学科系」「ビジネス・経理学科系」の合計授業時数が、「PC の基本操作」については「看護学科系」「観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系」の合計授業時数が比較的多かった（ただし「観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系」は N 数が小さいことには注意を要する）。

- 「IT・情報処理学科系」「ビジネス・経理学科系」「看護学科系」において、合計授業時数が比較的多かった（全教育内容の合計授業時数の多いものから 3 分野に着目）。
- 教育内容別の平均授業時数は、全体的に、「デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系」が多い傾向にあった（ただし N 数が小さいことには注意を要する）。

［N=650］

	教育内容	平均授業時数	実施学科数	合計授業時数
①	PCの基本操作	29.2	595	17,397
②	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	44.4	333	14,777
	データの分析・読み取り・説明方法	29.1	288	8,393
	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	32.7	223	7,282
	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	33.0	132	4,354
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	28.3	129	3,655
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	22.6	137	3,101
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	23.5	186	4,372
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	63.0	174	10,969
	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	22.9	246	5,645
④	活用事例	26.5	275	7,274
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	53.8	330	17,770
⑤	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	18.8	356	6,698
	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	16.2	373	6,038
	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	16.4	319	5,244
⑥	課題解決能力の概要 ※論理的思考力含む	58.1	152	8,828
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	29.8	211	6,286
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	42.5	91	3,865
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	37.2	75	2,788
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	39.6	34	1,348
	デザイン思考やアジャイルな働き方	52.8	87	4,595
	情報デザイン	53.3	110	5,867
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	31.6	157	4,955
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	37.0	94	3,476
⑧	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの	123.6	87	10,757

図 3-31 教育内容別の合計授業時数・平均授業時数（数値入力を集計したもの）[19]

［N=1262］

	教育内容	平均授業時数	実施学科数	合計授業時数
①	PCの基本操作	39.5	1,058	41,821
②	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	39.7	479	19,024
	データの分析・読み取り・説明方法	47.1	417	19,628
	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	51.9	324	16,815
	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	35.0	177	6,202
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	59.3	174	10,311
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	43.0	252	10,831
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	51.5	319	16,423
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	97.9	248	24,280
	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	48.8	402	19,622
④	活用事例	52.5	393	20,618
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	80.6	617	49,701
⑤	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	36.8	546	20,093
	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	31.3	616	19,304
	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	34.8	525	18,256
⑥	課題解決能力の概要 ※論理的思考力含む	100.5	270	27,145
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	59.9	368	22,043
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	62.6	128	8,008
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	47.3	138	6,532
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	90.0	50	4,498
	デザイン思考やアジャイルな働き方	137.2	145	19,899
	情報デザイン	89.5	166	14,857
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	59.2	278	16,461
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	115.2	153	17,624
⑧	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの	99.8	113	11,272

図 3-32 【参考：令和 4 年度】教育内容別の合計授業時数・平均授業時数（数値入力を集計したもの）[20]

[19] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。
[20] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。

[N=650]

	教育内容		平均授業時数	実施学科数	合計授業時数
①	PCの基本操作	-	29.2	595	17,397
②	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	レベル1	13.6	197	2,685
		レベル2	33.9	96	3,257
		レベル3	67.2	90	6,050
		レベル4	90.7	26	2,358
		レベル5	47.2	5	236
		レベル6	23.9	8	191
	データの分析・読み取り・説明方法	レベル1	11.8	154	1,812
		レベル2	27.2	93	2,533
		レベル3	32.8	83	2,719
		レベル4	37.0	24	889
		レベル5	36.3	6	218
		レベル6	27.8	8	222
	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	レベル1	16.7	111	1,850
		レベル2	17.7	79	1,395
		レベル3	20.7	76	1,570
		レベル4	83.2	25	2,079
		レベル5	41.8	5	209
		レベル6	35.8	5	179
	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	レベル1	14.8	64	949
		レベル2	25.2	47	1,183
		レベル3	19.9	38	757
		レベル4	69.3	16	1,108
		レベル5	62.3	3	187
		レベル6	42.5	4	170
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	レベル1	13.9	77	1,073
		レベル2	34.0	43	1,460
		レベル3	18.7	38	710
		レベル4	30.0	12	360
		レベル5	7.3	3	22
		レベル6	10.0	3	30
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	レベル1	6.6	77	505
		レベル2	27.0	49	1,323
		レベル3	23.2	32	741
		レベル4	38.0	12	456
		レベル5	18.3	3	55
		レベル6	7.0	3	21
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	レベル1	9.8	101	993
		レベル2	24.3	64	1,554
		レベル3	19.7	51	1,004
		レベル4	43.3	15	649
		レベル5	11.5	4	46
		レベル6	25.2	5	126
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	レベル1	19.4	94	1,821
		レベル2	40.4	57	2,303
		レベル3	59.9	60	3,595
		レベル4	88.5	25	2,213
		レベル5	112.4	9	1,012
		レベル6	6.3	4	25
	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	レベル1	10.0	147	1,463
		レベル2	27.4	75	2,054
		レベル3	21.3	62	1,321
		レベル4	41.1	18	740
		レベル5	14.3	3	43
		レベル6	6.0	4	24
④	活用事例	-	26.5	275	7,274
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	-	53.8	330	17,770
⑤	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	-	18.8	356	6,698
	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	-	16.2	373	6,038
	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	-	16.4	319	5,244
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	レベル1	41.7	75	3,131
		レベル2	53.4	51	2,722
		レベル3	42.9	53	2,274
		レベル4	28.5	20	569
		レベル5	25.5	4	102
		レベル6	10.0	3	30
	情報探索・精査・活用　※インターネットによる検索に限らない	レベル1	13.4	109	1,458
		レベル2	37.5	66	2,474
		レベル3	27.2	66	1,798
		レベル4	25.6	19	487
		レベル5	11.0	4	44
		レベル6	8.3	3	25
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	レベル1	15.5	45	696
		レベル2	39.0	33	1,286
		レベル3	30.9	33	1,021
		レベル4	33.5	11	369
		レベル5	1.7	3	5
		レベル6	97.6	5	488
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	レベル1	16.7	34	569
		レベル2	23.3	27	629
		レベル3	33.7	29	977
		レベル4	48.1	12	577
		レベル5	2.7	3	8
		レベル6	7.0	4	28
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	レベル1	19.8	18	357
		レベル2	47.6	14	667
		レベル3	21.9	11	241
		レベル4	28.5	2	57
		レベル5	6.0	1	6
		レベル6	10.0	2	20
	デザイン思考やアジャイルな働き方	レベル1	19.6	43	842
		レベル2	57.6	33	1,901
		レベル3	38.5	31	1,193
		レベル4	37.1	15	557
		レベル5	13.8	4	55
		レベル6	15.7	3	47
	情報デザイン	レベル1	19.7	49	963
		レベル2	29.0	43	1,246
		レベル3	65.6	39	2,560
		レベル4	47.6	19	904
		レベル5	29.0	4	116
		レベル6	26.0	3	78
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	-	31.6	157	4,955
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	-	37.0	94	3,476
⑧	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの	-	123.6	87	10,757

図 3-33 教育内容別の合計授業時数・平均授業時数
（レベルの高低が想定される②③⑥をレベル別に分けたもの）（数値入力を集計したもの）

[N=1262]

	教育内容		平均授業時数	実施学科数	合計授業時数
①	PCの基本操作	-	39.5	1,058	41,821
②	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	レベル1	15.1	264	3,982
		レベル2	37.3	193	7,200
		レベル3	39.2	136	5,337
		レベル4	41.3	43	1,776
		レベル5	36.2	18	651
		レベル6	13.0	6	78
	データの分析・読み取り・説明方法	レベル1	26.1	196	5,118
		レベル2	36.6	179	6,552
		レベル3	34.3	141	4,835
		レベル4	54.8	42	2,301
		レベル5	37.5	17	638
		レベル6	26.3	7	184
	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	レベル1	16.9	146	2,473
		レベル2	44.5	155	6,897
		レベル3	36.5	127	4,638
		レベル4	71.4	33	2,357
		レベル5	22.6	14	316
		レベル6	22.3	6	134
	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	レベル1	16.2	82	1,328
		レベル2	22.7	78	1,771
		レベル3	29.1	60	1,744
		レベル4	41.1	27	1,110
		レベル5	22.0	7	154
		レベル6	15.8	6	95
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	レベル1	17.2	99	1,703
		レベル2	72.5	80	5,801
		レベル3	21.2	58	1,229
		レベル4	48.6	16	778
		レベル5	34.8	9	313
		レベル6	121.8	4	487
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	レベル1	8.6	121	1,044
		レベル2	50.4	119	6,002
		レベル3	27.8	79	2,195
		レベル4	45.7	24	1,097
		レベル5	35.6	11	392
		レベル6	25.3	4	101
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	レベル1	16.8	149	2,503
		レベル2	45.7	153	6,992
		レベル3	42.2	88	3,712
		レベル4	90.0	23	2,071
		レベル5	77.1	14	1,080
		レベル6	16.3	4	65
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	レベル1	22.8	110	2,511
		レベル2	85.1	128	10,896
		レベル3	73.5	95	6,986
		レベル4	83.8	30	2,514
		レベル5	57.6	17	980
		レベル6	78.6	5	393
	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	レベル1	13.2	210	2,771
		レベル2	45.8	159	7,278
		レベル3	38.6	109	4,207
		レベル4	112.5	35	3,937
		レベル5	85.7	15	1,285
		レベル6	48.0	3	144
④	活用事例	-	52.5	393	20,618
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	-	80.6	617	49,701
⑤	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	-	36.8	546	20,093
	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	-	31.3	616	19,304
	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	-	34.8	525	18,256
⑥	課題解決能力の概要 ※論理的思考力含む	レベル1	23.3	108	2,520
		レベル2	79.6	122	9,707
		レベル3	71.0	102	7,241
		レベル4	153.4	43	6,597
		レベル5	72.4	14	1,013
		レベル6	13.4	5	67
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	レベル1	19.6	174	3,417
		レベル2	51.4	148	7,604
		レベル3	33.2	103	3,420
		レベル4	155.7	43	6,697
		レベル5	58.4	15	876
		レベル6	9.7	3	29
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	レベル1	20.2	55	1,113
		レベル2	54.2	62	3,363
		レベル3	44.1	49	2,159
		レベル4	37.0	25	926
		レベル5	50.4	8	403
		レベル6	11.0	4	44
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	レベル1	13.8	67	927
		レベル2	42.5	67	2,850
		レベル3	46.3	46	2,128
		レベル4	30.5	17	518
		レベル5	16.8	6	101
		レベル6	2.7	3	8
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	レベル1	18.4	25	460
		レベル2	39.0	28	1,093
		レベル3	74.1	23	1,705
		レベル4	136.3	9	1,227
		レベル5	10.0	1	10
		レベル6	1.5	2	3
	デザイン思考やアジャイルな働き方	レベル1	30.0	58	1,738
		レベル2	122.0	70	8,537
		レベル3	80.6	53	4,272
		レベル4	178.9	28	5,008
		レベル5	31.3	9	282
		レベル6	20.7	3	62
	情報デザイン	レベル1	23.6	60	1,416
		レベル2	92.1	80	7,364
		レベル3	31.2	60	1,871
		レベル4	96.5	36	3,474
		レベル5	68.9	10	689
		レベル6	10.8	4	43
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	-	59.2	278	16,461
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	-	115.2	153	17,624
⑧	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの	-	99.8	113	11,272

図 3-34 【参考：令和４年度】教育内容別の合計授業時数・平均授業時数
（レベルの高低が想定される②③⑥をレベル別に分けたもの）（数値入力を集計したもの）

	①	②				③					④	
	PCの基本操作	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	データの分析・読み取り・説明方法	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	AIの概要に関する知識/AIの活用	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	活用事例	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択
工業分野	1,481	1,517	1,461	1,984	1,469	1,481	1,436	1,785	6,808	2,099	1,649	3,368
農業分野	939	86	165	161	64	12	4	95	5	14	41	299
医療分野	5,081	6,050	2,281	1,602	1,195	176	138	511	768	1,121	1,441	4,761
衛生分野	487	302	153	114	9	11	61	25	100	121	177	193
教育・社会福祉分野	433	659	594	85	562	13	9	10	21	94	1,050	638
商業実務分野	4,957	2,793	1,317	1,238	431	627	547	896	2,285	1,079	1,865	6,734
服飾・家政分野	254	146	122	109	60	16	5	8	8	81	52	69
文化・教養分野	3,765	3,224	2,300	1,989	564	1,319	901	1,042	974	1,036	999	1,708

	⑤			⑥							⑦		⑧
	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	課題解決能力の概要※論理的思考力含む	情報探索・精査・活用※インターネットによる検索に限らない	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	デザイン思考やアジャイルな働き方	情報デザイン	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの
工業分野	1,793	698	868	1,373	1,174	747	806	383	1,303	1,575	624	1,051	6,262
農業分野	99	15	13	53	20	473	47	92	8	19	37	40	127
医療分野	811	841	738	1,058	632	206	8	0	11	121	233	153	1,246
衛生分野	42	123	78	23	49	20	192	40	105	62	11	6	95
教育・社会福祉分野	89	154	117	717	696	571	1	1	305	124	570	562	113
商業実務分野	3,207	3,144	2,805	3,708	1,102	1,299	1,205	760	885	1,166	3,036	1,073	1,105
服飾・家政分野	14	355	15	73	56	64	35	0	59	29	19	35	417
文化・教養分野	643	708	610	1,823	2,557	485	494	72	1,919	2,771	425	556	1,392

図 3-35 教育内容別の合計授業時数(数値入力を集計したもの)(分野別)[21]

	①	②				③					④	
	PCの基本操作	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	データの分析・読み取り・説明方法	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	AIの概要に関する知識/AIの活用	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	活用事例	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択
工業分野	15.6	24.5	27.6	38.2	42.0	31.5	31.2	30.3	117.4	32.3	27.0	44.9
農業分野	47.0	6.6	13.8	16.1	12.8	3.0	2.0	23.8	1.7	3.5	4.6	29.9
医療分野	22.5	46.2	17.7	18.6	22.1	5.7	3.1	9.3	17.5	12.5	16.0	40.7
衛生分野	11.9	15.1	11.8	12.7	3.0	2.2	10.2	2.5	11.1	9.3	11.8	13.8
教育・社会福祉分野	9.2	41.2	45.7	10.6	93.7	2.6	2.3	2.0	4.2	6.7	47.7	25.5
商業実務分野	61.2	53.7	32.1	34.4	23.9	29.9	26.0	25.6	61.8	29.2	39.7	127.1
服飾・家政分野	14.9	18.3	20.3	36.3	30.0	5.3	2.5	2.7	4.0	13.5	6.5	9.9
文化・教養分野	55.4	104.0	109.5	104.7	62.7	101.5	81.9	69.5	60.9	60.9	43.4	58.9

	⑤			⑥							⑦		⑧
	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	課題解決能力の概要※論理的思考力含む	情報探索・精査・活用※インターネットによる検索に限らない	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	デザイン思考やアジャイルな働き方	情報デザイン	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの
工業分野	24.9	10.1	12.6	38.1	28.6	29.9	38.4	38.3	43.4	46.3	17.3	37.5	298.2
農業分野	8.3	1.7	1.9	6.6	2.9	94.6	5.9	46.0	2.7	3.8	4.6	10.0	25.4
医療分野	5.7	5.8	6.0	25.2	8.4	13.7	4.0	-	3.7	7.6	5.5	10.2	59.3
衛生分野	2.8	5.9	6.0	3.8	4.1	4.0	38.4	10.0	21.0	12.4	1.8	2.0	31.7
教育・社会福祉分野	3.7	5.5	4.7	102.4	63.3	285.5	1.0	1.0	76.3	17.7	71.3	112.4	28.3
商業実務分野	58.3	54.2	61.0	119.6	31.5	52.0	46.3	54.3	40.2	43.2	82.1	42.9	65.0
服飾・家政分野	2.3	39.4	2.1	14.6	8.0	21.3	11.7	-	11.8	14.5	3.8	11.7	59.6
文化・教養分野	22.2	21.5	21.0	107.2	111.2	44.1	54.9	24.0	127.9	197.9	28.3	50.5	154.7

図 3-36 教育内容別の平均授業時数(数値入力を集計したもの)(分野別)[22]

[21] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。
[22] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。なお、平均授業時数を算出するにあたっての「教育内容別の実施学科数」は、図 3-28 を参照のこと。

		①	②				③					④	
		PCの基本操作	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	データの分析・読み取り・説明方法	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	AIの概要に関する知識/AIの活用	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	活用事例	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択
工業	IT・情報処理学科系	1,027	1,304	1,324	1,893	1,137	1,420	1,408	1,727	6,670	2,014	1,462	2,335
	CG・ゲーム学科系	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	工業・電気・電子・通信学科系	124	53	35	50	8	36	12	13	105	11	35	242
	自動車・バイク・航空学科系	260	111	84	12	315	2	0	23	15	34	91	546
	建築・土木・インテリア学科系	63	27	18	29	9	19	12	18	14	35	61	229
	その他工業分野の学科	7	22	0	0	0	4	4	4	4	5	0	16
農業	農業・畜産・園芸学科系	935	82	161	157	60	12	4	95	5	14	37	299
	バイオ・環境・生命工学技術学科系	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	4	0
	その他農業分野の学科	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
医療	看護学科系	3,468	5,656	1,505	1,217	1,115	143	111	293	710	864	495	3,245
	医療技術・歯科技術学科系	529	74	444	116	49	11	13	26	19	72	32	245
	理学療法・作業療法学科系	375	234	251	203	29	12	9	29	26	166	868	1,137
	その他医療分野の学科	709	86	81	66	2	10	5	163	13	19	46	134
衛生	美容・ビューティー学科系	226	62	6	6	3	5	5	5	5	6	4	2
	調理・栄養・製菓学科系	247	238	145	106	6	6	56	20	95	115	169	191
	その他衛生分野の学科	14	2	2	2	0	0	0	0	0	0	4	0
教育・社会福祉	介護・福祉学科系	149	47	46	42	42	5	2	1	6	10	56	168
	保育・幼児教育学科系	252	609	545	43	520	6	7	7	9	78	964	437
	その他教育・社会福祉分野の学科	32	3	3	0	0	2	0	2	6	6	30	33
商業実務	ビジネス・経理学科系	1,047	2,145	873	662	219	463	424	580	1,541	719	982	4,442
	観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系	2,729	247	38	132	0	2	2	5	3	4	129	662
	その他商業実務分野の学科	1,181	401	406	444	212	162	121	311	741	356	754	1,630
服飾・家政	ファッション学科系	226	142	119	109	60	16	5	5	8	78	49	69
	その他服飾・家政分野の学科	28	4	3	0	0	0	0	3	0	3	3	0
文化・教養	マスメディア・映像・写真・音楽学科系	73	3	3	0	0	0	0	0	0	0	16	0
	デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系	1,456	2,333	1,789	1,465	325	1,145	719	751	332	694	437	217
	動物・ペット学科系	419	15	9	12	0	7	0	6	7	8	156	227
	語学・通訳・翻訳・ガイド学科系	498	328	12	16	0	2	2	0	0	2	2	252
	日本語学科系	74	36	36	0	0	0	0	36	0	0	0	72
	スポーツ系	92	225	195	105	120	80	120	0	135	28	10	120
	法律学科系	457	6	0	0	0	0	0	0	0	0	4	100
	その他文化・教養分野の学科	696	278	256	391	119	85	60	249	500	304	374	720

		⑤			⑥							⑦		⑧
		情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	課題解決能力の概要 ※論理的思考力含む	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	デザイン思考やアジャイルな働き方	情報デザイン	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの
工業	IT・情報処理学科系	1,712	627	792	1,301	1,142	714	786	383	1,258	1,486	613	1,041	1,606
	CG・ゲーム学科系	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	工業・電気・電子・通信学科系	36	12	12	6	7	3	0	0	3	6	0	0	0
	自動車・バイク・航空学科系	19	45	42	46	0	0	0	0	0	33	0	0	4,123
	建築・土木・インテリア学科系	22	9	9	20	21	16	6	0	14	22	9	10	533
	その他工業分野の学科	4	5	13	0	4	14	14	0	28	28	2	0	0
農業	農業・畜産・園芸学科系	97	13	11	53	20	473	47	92	8	19	37	40	127
	バイオ・環境・生命工学技術学科系	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	その他農業分野の学科	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
医療	看護学科系	617	486	348	220	334	83	0	0	6	92	146	75	1,103
	医療技術・歯科技術学科系	24	200	184	3	29	4	4	0	0	24	5	1	4
	理学療法・作業療法学科系	70	74	68	818	209	119	4	0	0	0	64	60	132
	その他医療分野の学科	100	81	138	17	60	0	0	0	5	5	18	17	7
衛生	美容・ビューティー学科系	8	93	56	4	18	11	3	2	7	7	3	2	91
	調理・栄養・製菓学科系	24	30	22	19	31	9	189	38	98	55	8	4	4
	その他衛生分野の学科	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
教育・社会福祉	介護・福祉学科系	11	11	10	12	7	1	1	1	1	5	17	16	83
	保育・幼児教育学科系	70	135	103	703	687	570	0	0	302	115	551	542	30
	その他教育・社会福祉分野の学科	8	8	4	2	2	0	0	0	2	4	2	4	0
商業実務	ビジネス・経理学科系	937	784	682	978	433	873	909	728	567	650	1,091	622	877
	観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系	1,790	1,953	1,912	1,730	20	2	18	2	2	18	1,745	24	74
	その他商業実務分野の学科	480	407	211	1,000	649	424	278	30	316	498	200	427	154
服飾・家政	ファッション学科系	13	354	14	73	51	64	35	0	59	29	18	35	213
	その他服飾・家政分野の学科	1	1	1	0	5	0	0	0	0	0	1	0	204
文化・教養	マスメディア・映像・写真・音楽学科系	17	17	17	0	0	0	0	0	0	0	16	16	46
	デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系	241	303	303	1,285	1,868	335	351	0	1,517	1,717	205	265	1,209
	動物・ペット学科系	101	11	11	335	488	61	61	0	211	690	18	121	45
	語学・通訳・翻訳・ガイド学科系	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	日本語学科系	0	0	0	36	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	スポーツ系	22	112	22	0	98	0	0	0	105	105	30	0	60
	法律学科系	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	その他文化・教養分野の学科	255	258	250	167	103	89	82	72	86	259	156	154	32

図 3-37 教育内容別の合計授業時数(数値入力を集計したもの)(学科系統別)[23]

[23] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。

		①	②				③						④	
		PCの基本操作	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	データの分析・読み取り・説明方法	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	AIの概要に関する知識/AIの活用	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	活用事例	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択
工業	IT・情報処理学科系	19.0	30.3	31.5	44.0	40.6	36.4	36.1	38.4	145.0	42.9	34.0	48.6
	CG・ゲーム学科系	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	工業・電気・電子・通信学科系	12.4	10.6	11.7	16.7	2.7	18.0	3.0	2.6	21.0	2.2	7.0	40.3
	自動車・バイク・航空学科系	14.4	22.2	28.0	12.0	157.5	2.0	-	7.7	5.0	5.7	18.2	54.6
	建築・土木・インテリア学科系	7.0	3.9	3.6	5.8	4.5	4.8	6.0	3.6	4.7	7.0	7.6	28.6
	その他工業分野の学科	1.8	11.0	-	-	-	4.0	4.0	4.0	4.0	2.5	-	5.3
農業	農業・畜産・園芸学科系	49.2	6.8	14.6	17.4	15.0	3.0	2.0	23.8	1.7	3.5	4.6	29.9
	バイオ・環境・生命工学技術学科系	4.0	4.0	4.0	4.0	4.0	-	-	-	-	-	4.0	-
	その他農業分野の学科	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
医療	看護学科系	25.7	62.2	16.7	20.6	28.6	6.8	3.4	7.7	22.2	13.7	8.7	41.6
	医療技術・歯科技術学科系	14.3	5.7	40.4	11.6	8.2	2.2	2.2	3.3	3.2	5.5	2.5	17.5
	理学療法・作業療法学科系	13.9	14.6	15.7	20.3	4.1	3.0	2.3	7.3	8.7	18.4	72.3	66.9
	その他医療分野の学科	26.3	7.8	6.8	9.4	1.0	10.0	2.5	32.6	4.3	3.8	5.8	16.8
衛生	美容・ビューティー学科系	18.8	15.5	2.0	2.0	3.0	1.7	1.7	1.7	1.7	1.5	1.0	1.0
	調理・栄養・製菓学科系	9.1	15.9	16.1	21.2	3.0	3.0	18.7	2.9	15.8	12.8	16.9	15.9
	その他衛生分野の学科	7.0	2.0	2.0	2.0	-	-	-	-	-	-	4.0	-
教育・社会福祉	介護・福祉学科系	8.8	7.8	9.2	8.4	8.4	2.5	1.0	1.0	3.0	2.0	8.0	21.0
	保育・幼児教育学科系	9.3	76.1	90.8	14.3	520.0	3.0	3.5	2.3	4.5	11.1	68.9	29.1
	その他教育・社会福祉分野の学科	10.7	1.5	1.5	-	-	2.0	-	2.0	6.0	3.0	30.0	16.5
商業実務	ビジネス・経理学科系	29.1	79.4	43.7	34.8	19.9	38.6	35.3	27.6	73.4	31.3	46.8	170.8
	観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系	160.5	30.9	12.7	33.0	-	2.0	2.0	1.7	1.5	2.0	18.4	94.6
	その他商業実務分野の学科	42.2	23.6	22.6	34.2	30.3	20.3	15.1	28.3	52.9	29.7	39.7	81.5
服飾・家政	ファッション学科系	17.4	20.3	23.8	36.3	30.0	5.3	2.5	2.5	4.0	15.6	8.2	9.9
	その他服飾・家政分野の学科	7.0	4.0	3.0	-	-	-	-	3.0	-	3.0	1.5	-
文化・教養	マスメディア・映像・写真・音楽学科系	18.3	3.0	3.0	-	-	-	-	-	-	-	16.0	-
	デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系	161.8	466.6	447.3	293.0	108.3	381.7	143.8	150.2	66.4	173.5	72.8	54.3
	動物・ペット学科系	34.9	3.0	3.0	4.0	-	3.5	-	3.0	3.5	8.0	39.0	37.8
	語学・通訳・翻訳・ガイド学科系	55.3	109.3	12.0	16.0	-	2.0	2.0	-	-	2.0	2.0	50.4
	日本語学科系	37.0	36.0	36.0	-	-	-	-	36.0	-	-	-	72.0
	スポーツ系	30.7	112.5	97.5	105.0	120.0	80.0	120.0	-	135.0	14.0	10.0	60.0
	法律学科系	76.2	6.0	-	-	-	-	-	-	-	-	4.0	100.0
	その他文化・教養分野の学科	30.3	21.4	28.4	43.4	23.8	14.2	15.0	35.6	62.5	33.8	41.6	72.0

		⑤			⑥							⑦		⑧
		情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	課題解決能力の概要 ※論理的思考力含む	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	デザイン思考やアジャイルな働き方	情報デザイン	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの
工業	IT・情報処理学科系	33.6	14.3	17.6	43.4	35.7	35.7	41.4	38.3	48.4	55.0	20.4	43.4	146.0
	CG・ゲーム学科系	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	工業・電気・電子・通信学科系	6.0	2.4	2.4	3.0	2.3	3.0	-	-	3.0	6.0	-	-	-
	自動車・バイク・航空学科系	2.7	4.1	4.7	46.0	-	-	-	-	-	33.0	-	-	1030.8
	建築・土木・インテリア学科系	3.7	1.5	1.5	6.7	4.2	5.3	6.0	-	7.0	5.5	1.8	2.5	88.8
	その他工業分野の学科	2.0	1.7	3.3	-	4.0	14.0	14.0	-	28.0	28.0	2.0	-	-
農業	農業・畜産・園芸学科系	8.8	1.6	1.8	6.6	2.9	94.6	5.9	46.0	2.7	3.8	4.6	10.0	25.4
	バイオ・環境・生命工学技術学科系	2.0	2.0	2.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	その他農業分野の学科	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
医療	看護学科系	5.9	4.7	4.0	8.5	6.8	8.3	-	-	3.0	7.1	4.7	6.8	78.8
	医療技術・歯科技術学科系	1.7	12.5	12.3	1.5	4.1	4.0	4.0	-	-	24.0	1.3	1.0	4.0
	理学療法・作業療法学科系	4.7	4.4	5.2	102.3	19.0	29.8	4.0	-	-	-	16.0	60.0	33.0
	その他医療分野の学科	10.0	8.1	17.3	2.8	7.5	-	-	-	5.0	2.5	6.0	8.5	3.5
衛生	美容・ビューティー学科系	1.3	9.3	9.3	2.0	4.5	5.5	3.0	2.0	3.5	3.5	1.0	1.0	45.5
	調理・栄養・製菓学科系	3.0	2.7	3.1	4.8	3.9	3.0	47.3	12.7	32.7	18.3	2.7	4.0	4.0
	その他衛生分野の学科	10.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
教育・社会福祉	介護・福祉学科系	1.2	1.2	1.3	4.0	2.3	1.0	1.0	1.0	1.0	2.5	5.7	8.0	27.7
	保育・幼児教育学科系	5.8	8.4	7.4	234.3	98.1	570.0	-	-	151.0	28.8	137.8	271.0	30.0
	その他教育・社会福祉分野の学科	2.7	2.7	1.3	2.0	2.0	-	-	-	2.0	4.0	2.0	4.0	-
商業実務	ビジネス・経理学科系	32.3	25.3	27.3	48.9	24.1	45.9	47.8	60.7	37.8	43.3	54.6	47.8	97.4
	観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系	223.8	195.3	273.1	865.0	6.7	2.0	9.0	2.0	2.0	9.0	349.0	12.0	24.7
	その他商業実務分野の学科	26.7	23.9	15.1	111.1	46.4	84.8	55.6	30.0	52.7	49.8	16.7	42.7	30.8
服飾・家政	ファッション学科系	2.6	44.3	2.3	14.6	10.2	21.3	11.7	-	11.8	14.5	4.5	11.7	42.6
	その他服飾・家政分野の学科	1.0	1.0	1.0	-	2.5	-	-	-	-	-	1.0	-	102.0
文化・教養	マスメディア・映像・写真・音楽学科系	8.5	8.5	8.5	-	-	-	-	-	-	-	16.0	16.0	23.0
	デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系	48.2	50.5	50.5	257.0	311.3	111.7	117.0	-	216.7	286.2	102.5	88.3	604.5
	動物・ペット学科系	16.8	2.2	2.2	83.8	97.6	30.5	30.5	-	105.5	690.0	6.0	60.5	45.0
	語学・通訳・翻訳・ガイド学科系	2.0	2.0	2.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	日本語学科系	-	-	-	36.0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	スポーツ系	11.0	37.3	11.0	-	49.0	-	-	-	105.0	105.0	30.0	-	60.0
	法律学科系	2.5	2.5	2.5	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	その他文化・教養分野の学科	23.2	18.4	22.7	23.9	10.3	14.8	20.5	24.0	17.2	43.2	19.5	30.8	10.7

図 3-38 教育内容別の平均授業時数(数値入力を集計したもの)(学科系統別)[24]

[24] レベルの高低が想定される②③⑥については、いずれかのレベルを扱っている場合は「実施学科」としてカウントしている。なお、平均授業時数を算出するにあたっての「教育内容別の実施学科数」は、図 3-30 を参照のこと。

イ） 教育内容別の授業時数(10 時間刻み)

- 教育内容別に、どの程度の学科が何時間程度の授業時数を割いているか、10 時間刻みでみると、全ての教育内容について、「1～10 時間」の割合が最も高かった(「0 時間」は実施していないという意味であるため割愛)。この結果は、令和 4 年度と同様であった。

[N=1361]	①	②				③					④	
	PCの基本操作	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	データの分析・読み取り・説明方法	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	AIの概要に関する知識/AIの活用	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	活用事例	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択
0時間	56.3%	75.5%	78.8%	83.6%	90.3%	90.5%	89.9%	86.3%	87.2%	81.9%	79.8%	75.8%
1～10時間	28.3%	16.8%	14.3%	9.8%	6.7%	6.4%	7.2%	9.3%	7.8%	13.0%	13.7%	10.4%
11～20時間	4.2%	2.0%	1.9%	1.5%	0.4%	0.7%	0.7%	0.7%	0.7%	1.1%	1.8%	3.5%
21～30時間	4.6%	1.7%	1.6%	1.5%	0.7%	0.5%	0.5%	1.0%	0.7%	0.8%	1.4%	2.9%
31～40時間	0.7%	0.4%	0.4%	0.5%	0.3%	0.4%	0.2%	0.3%	0.2%	0.1%	0.4%	0.7%
41～50時間	0.8%	0.6%	0.7%	0.8%	0.1%	0.1%	0.3%	0.4%	0.1%	0.4%	0.3%	0.9%
51～60時間	1.5%	0.6%	0.4%	0.4%	0.1%	0.1%	0.1%	0.4%	0.3%	0.7%	0.6%	1.6%
61～70時間	0.2%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.2%	0.3%	0.2%	0.3%	0.1%	0.1%
71～80時間	0.2%	0.3%	0.1%	0.2%	0.1%	0.5%	0.2%	0.4%	0.3%	0.2%	0.1%	0.4%
81～90時間	0.4%	0.3%	0.3%	0.1%	0.1%	0.1%	0.0%	0.4%	0.4%	0.4%	0.2%	0.5%
91～100時間	0.3%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.1%	0.2%	0.2%
101時間以上	2.5%	1.5%	1.3%	1.2%	0.7%	0.4%	0.7%	0.6%	2.1%	1.0%	1.4%	3.0%

[N=1361]	⑤			⑥							⑦		⑧
	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	課題解決能力の概要※論理的思考力含む	情報探索・精査・活用※インターネットによる検索に限らない	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	デザイン思考やアジャイルな働き方	情報デザイン	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの
0時間	73.8%	72.6%	76.6%	88.8%	84.5%	93.3%	94.5%	97.5%	93.6%	91.9%	88.5%	93.1%	93.6%
1～10時間	19.6%	21.9%	19.2%	6.8%	11.1%	3.7%	2.7%	1.2%	3.2%	4.3%	8.1%	3.8%	3.0%
11～20時間	1.6%	1.5%	0.9%	0.7%	1.3%	0.5%	0.4%	0.4%	0.6%	0.5%	1.2%	0.9%	0.7%
21～30時間	1.7%	1.8%	1.2%	0.4%	0.6%	0.4%	0.5%	0.1%	0.2%	0.3%	0.4%	0.4%	0.4%
31～40時間	0.4%	0.4%	0.2%	0.3%	0.2%	0.1%	0.4%	0.1%	0.2%	0.1%	0.3%	0.2%	0.1%
41～50時間	0.6%	0.4%	0.3%	0.7%	0.4%	0.4%	0.3%	0.1%	0.3%	0.6%	0.1%	0.1%	0.1%
51～60時間	0.5%	0.5%	0.7%	0.7%	0.4%	0.4%	0.3%	0.1%	0.2%	0.4%	0.4%	0.4%	0.4%
61～70時間	0.3%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.4%	0.1%	0.2%	0.1%	0.1%
71～80時間	0.3%	0.1%	0.1%	0.2%	0.1%	0.4%	0.1%	0.1%	0.2%	0.2%	0.0%	0.1%	0.1%
81～90時間	0.2%	0.2%	0.1%	0.1%	0.1%	0.0%	0.0%	0.1%	0.1%	0.0%	0.3%	0.3%	0.4%
91～100時間	0.3%	0.1%	0.1%	0.1%	0.2%	0.1%	0.1%	0.0%	0.1%	0.3%	0.1%	0.1%	0.0%
101時間以上	0.6%	0.6%	0.5%	1.1%	0.9%	0.7%	0.6%	0.2%	0.8%	1.2%	0.5%	0.6%	1.0%

図 3-39 教育内容別の授業時数(10 時間刻み)(数値入力を集計したもの)

[N=1262]	①	②				③					④	
	PCの基本操作	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	データの分析・読み取り・説明方法	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	AIの概要に関する知識/AIの活用	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	活用事例	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択
0時間	16.2%	62.0%	67.0%	74.3%	86.0%	86.2%	80.0%	74.7%	80.3%	68.1%	68.9%	51.1%
1～10時間	46.1%	22.3%	19.5%	12.5%	7.2%	7.4%	12.7%	14.2%	8.9%	19.9%	18.4%	18.2%
11～20時間	8.5%	4.1%	3.2%	2.9%	1.4%	1.3%	1.7%	2.4%	1.6%	3.5%	2.7%	6.7%
21～30時間	9.4%	2.9%	2.5%	2.4%	1.6%	1.0%	1.6%	2.5%	2.3%	2.5%	4.0%	9.0%
31～40時間	1.7%	0.9%	0.5%	1.1%	0.2%	0.4%	0.5%	0.9%	0.9%	0.6%	0.7%	2.0%
41～50時間	2.0%	0.6%	0.6%	0.6%	0.2%	0.7%	0.1%	0.5%	0.4%	0.5%	0.4%	1.4%
51～60時間	6.3%	2.1%	1.3%	1.7%	1.1%	0.8%	0.9%	1.0%	0.7%	1.0%	1.4%	3.1%
61～70時間	0.8%	0.1%	0.5%	0.5%	0.2%	0.2%	0.2%	0.4%	0.3%	0.3%	0.2%	0.4%
71～80時間	0.7%	0.5%	0.5%	0.3%	0.3%	0.2%	0.2%	0.2%	0.2%	0.1%	0.1%	0.3%
81～90時間	1.7%	1.0%	1.0%	0.5%	0.4%	0.2%	0.2%	0.5%	0.2%	0.2%	0.6%	1.2%
91～100時間	0.4%	0.2%	0.0%	0.2%	0.2%	0.1%	0.1%	0.1%	0.1%	0.2%	0.0%	0.2%
101時間以上	6.3%	3.4%	3.4%	3.2%	1.3%	1.7%	1.8%	2.9%	4.2%	3.2%	2.8%	6.5%

[N=1262]	⑤			⑥							⑦		⑧
	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	課題解決能力の概要 ※論理的思考力含む	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	デザイン思考やアジャイルな働き方	情報デザイン	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの
0時間	56.7%	51.2%	58.4%	78.6%	70.8%	89.9%	89.1%	96.0%	88.5%	86.8%	78.0%	87.9%	91.0%
1～10時間	29.8%	36.0%	29.2%	9.0%	16.6%	3.9%	4.1%	1.6%	4.0%	5.5%	14.0%	5.5%	3.8%
11～20時間	2.9%	2.5%	2.8%	2.5%	3.4%	1.5%	1.4%	0.5%	1.6%	1.7%	1.6%	1.2%	1.2%
21～30時間	4.4%	4.7%	4.6%	1.6%	2.4%	0.9%	1.2%	0.5%	1.0%	1.0%	2.1%	1.3%	0.7%
31～40時間	0.7%	0.5%	0.6%	0.9%	0.8%	0.5%	0.8%	0.1%	0.3%	0.7%	0.6%	0.2%	0.5%
41～50時間	0.8%	0.3%	0.3%	0.4%	0.2%	0.5%	0.4%	0.2%	0.1%	0.3%	0.6%	0.6%	0.4%
51～60時間	1.7%	2.3%	1.8%	0.7%	1.1%	0.7%	1.1%	0.2%	0.4%	0.6%	1.2%	0.8%	0.6%
61～70時間	0.3%	0.3%	0.2%	0.2%	0.3%	0.1%	0.2%	0.0%	0.3%	0.2%	0.1%	0.1%	0.0%
71～80時間	0.1%	0.1%	0.1%	0.5%	0.6%	0.3%	0.6%	0.1%	0.6%	0.2%	0.2%	0.2%	0.1%
81～90時間	0.6%	0.2%	0.3%	0.7%	0.2%	0.1%	0.1%	0.2%	0.2%	0.1%	0.2%	0.4%	0.2%
91～100時間	0.1%	0.2%	0.3%	0.4%	0.2%	0.2%	0.2%	0.0%	0.1%	0.2%	0.0%	0.1%	0.1%
101時間以上	1.9%	1.7%	1.4%	4.5%	3.4%	1.5%	1.0%	0.7%	2.9%	2.5%	1.6%	1.8%	1.4%

図 3-40 【参考:令和 4 年度】教育内容別の授業時数(10 時間刻み)(数値入力を集計したもの)

c. 授業形態別の授業時数

- DX 教育を扱っている授業時数を授業形態別にみると、全ての教育内容を合計した場合は、「講義」が 69,264 授業時数で最も多く、「学内での実習・演習（企業等と連携のないもの）」が 62,744 授業時数でそれに続いていた。令和 4 年度は「学内での実習・演習（企業等と連携のないもの）」が 205,933 授業時数で最も多く、「講義」が 150,282 時間でそれに続いていたため、授業時数の多い形態が変化したことがうかがえる。なお、令和 4 年度は 5 学科分の授業時数を合計した数値であるのに対し、令和 6 年度は 1 学科分の授業時数であることには注意を要する。
- 授業形態別の授業時数を、教育内容別にみると、全ての教育内容を合計した場合と同様、「講義」と「学内での実習・演習（企業等と連携のないもの）」が多い傾向にあるが、「PC の基本操作」「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」では「学内での実習・演習（企業等と連携のあるもの）」、「活用事例」等では「企業内実習」の授業時数も比較的多かった。

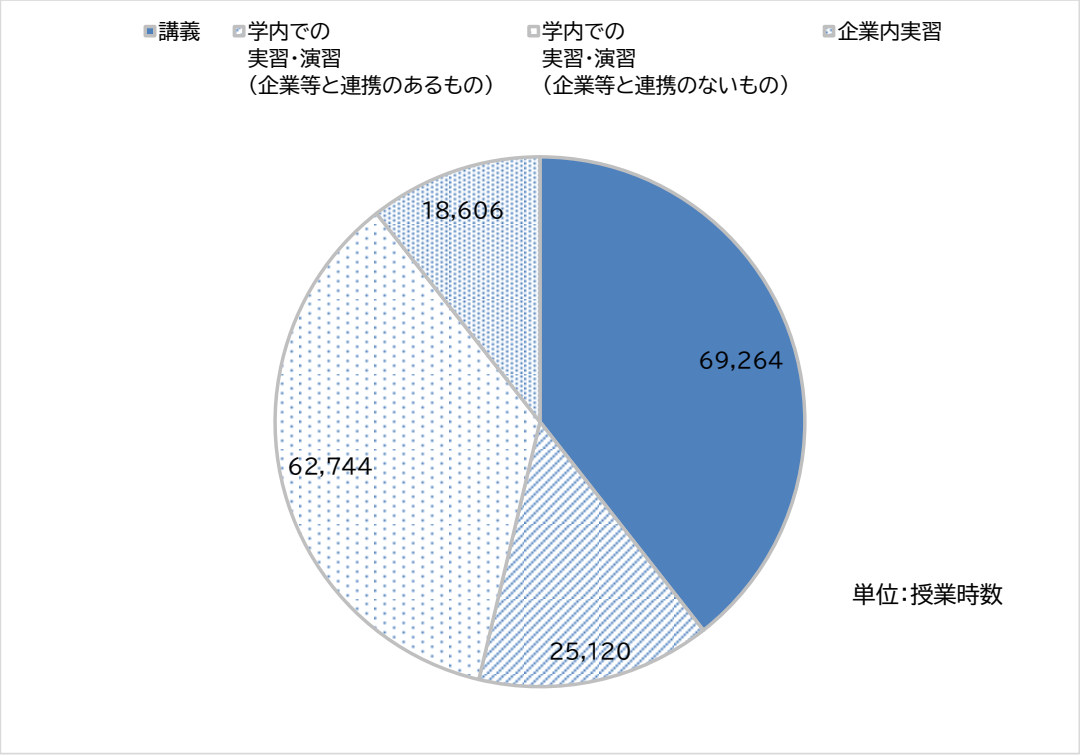

図 3-41 DX 教育の授業形態別授業時数（合計）（数値入力を集計したもの）

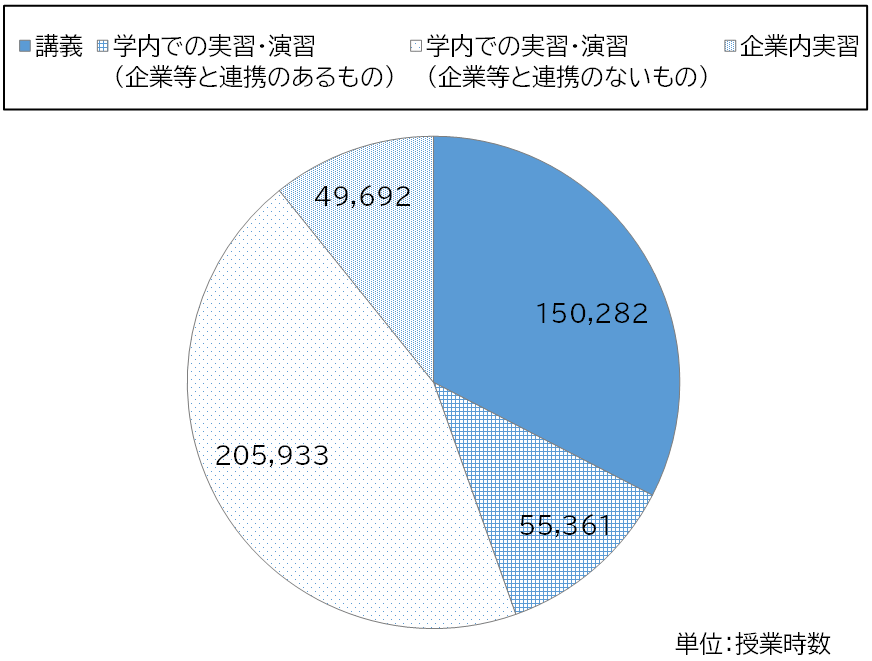

図 3-42 【参考：令和４年度】DX 教育の授業形態別授業時数（合計）（数値入力を集計したもの）

	教育内容		講義	学内での実習・演習（企業等と連携のあるもの）	学内での実習・演習（企業等と連携のないもの）	企業内実習
①	PCの基本操作	-	7,699	2,064	6,752	882
②	様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例	レベル1	1,350	210	918	207
		レベル2	891	479	1,121	766
		レベル3	1,447	1,155	2,277	1,171
		レベル4	732	507	975	144
		レベル5	43	70	9	114
		レベル6	12	22	42	115
	データの分析・読み取り・説明方法	レベル1	999	210	433	170
		レベル2	1,040	288	436	769
		レベル3	550	563	1,425	181
		レベル4	372	153	220	144
		レベル5	73	10	21	114
		レベル6	43	52	12	115
	データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計	レベル1	784	244	627	195
		レベル2	546	134	433	282
		レベル3	583	212	616	159
		レベル4	448	427	1,036	168
		レベル5	60	10	25	114
		レベル6	1	47	16	115
	データに基づく判断のための仮説構築や分析アプローチ設計	レベル1	413	159	221	156
		レベル2	255	158	191	579
		レベル3	249	132	240	136
		レベル4	285	107	572	144
		レベル5	50	0	9	128
		レベル6	15	17	9	129
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	レベル1	383	376	274	40
		レベル2	449	83	926	2
		レベル3	223	111	343	33
		レベル4	110	118	132	0
		レベル5	10	12	0	0
		レベル6	11	17	1	1
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	レベル1	328	27	124	26
		レベル2	621	205	495	2
		レベル3	241	166	280	54
		レベル4	177	162	117	0
		レベル5	31	0	24	0
		レベル6	1	18	1	1
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	レベル1	664	77	231	21
		レベル2	840	228	460	26
		レベル3	459	84	435	26
		レベル4	402	108	139	0
		レベル5	45	0	1	0
		レベル6	45	47	33	1
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	レベル1	802	156	785	78
		レベル2	1,043	238	978	44
		レベル3	792	683	2,045	75
		レベル4	651	723	839	0
		レベル5	471	20	521	0
		レベル6	4	17	3	1
	ネットワークの仕組みや代表的なサービスに関する知識/ネットワークの活用	レベル1	859	163	282	159
		レベル2	892	378	600	184
		レベル3	545	322	426	28
		レベル4	374	146	220	0
		レベル5	31	2	10	0
		レベル6	3	17	3	1
④	活用事例	-	3,167	596	2,281	1,230
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	-	6,245	1,900	8,843	782
⑤	情報セキュリティに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	-	3,694	458	1,808	738
	モラルに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	-	3,093	815	1,378	752
	コンプライアンスに関する知識、安心してデータやデジタル技術を活用可能	-	2,985	382	1,153	724
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	レベル1	962	539	1,013	617
		レベル2	533	378	1,213	598
		レベル3	425	425	773	651
		レベル4	150	234	185	0
		レベル5	0	82	20	0
		レベル6	11	17	1	1
	情報探索・精査・活用　※インターネットによる検索に限らない	レベル1	834	291	301	32
		レベル2	557	315	992	610
		レベル3	584	498	658	58
		レベル4	255	102	130	0
		レベル5	0	10	20	14
		レベル6	1	22	1	1
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	レベル1	510	76	41	69
		レベル2	476	117	238	455
		レベル3	481	56	474	10
		レベル4	243	56	70	0
		レベル5	2	2	1	0
		レベル6	35	17	435	1
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識/事業戦略の立案やマーケティング	レベル1	474	14	72	9
		レベル2	322	133	169	5
		レベル3	591	112	267	7
		レベル4	307	112	158	0
		レベル5	5	2	1	0
		レベル6	9	17	1	1
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ファイナンスやアカウンティングの担当	レベル1	263	5	84	5
		レベル2	582	28	55	2
		レベル3	141	48	45	7
		レベル4	15	20	22	0
		レベル5	5	0	1	0
		レベル6	1	17	1	1
	デザイン思考やアジャイルな働き方	レベル1	452	195	181	14
		レベル2	483	173	930	315
		レベル3	416	615	155	7
		レベル4	170	196	161	30
		レベル5	25	11	19	0
		レベル6	10	26	10	1
	情報デザイン	レベル1	618	183	147	15
		レベル2	492	219	421	114
		レベル3	824	728	967	41
		レベル4	400	169	333	2
		レベル5	6	2	108	0
		レベル6	11	17	49	1
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	-	2,200	408	1,175	1,172
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	-	1,274	649	1,086	467
⑧	その他、貴校で「DX教育」と考えているもの	-	3,478	1,499	4,733	1,047

図 3-43　教育内容別の授業形態別授業時数（数値入力を集計したもの）

（5） DX 教育の開発・運営

DX 教育を実施している学校に対し、DX 教育の時間数が最も多い学科を想定して、開発や運営に関する質問を行った。

1） DX 教育を始めたきっかけ（Q37）

- DX 教育を始めたきっかけは、「学校・学校法人内で発案」が 82.0%で最も高かった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
- 職業実践専門課程の有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、職業実践専門課程のある学校の方が、「企業等からの要請」「学校と企業等の共同検討」「技術発展等の社会動向（生成 AI の登場等）」の割合が高い。
- 分野別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、工業分野は他の分野に比べて「企業等からの要請」「学校と企業等の共同検討」「技術発展等の社会動向（生成 AI の登場等）」の割合が高い。

- Q37 Q9 で「1 番目に多い学科」として回答した学科についてお聞きします。その学科において、Q15・Q16 で回答した内容を扱い始めたきっかけは何ですか。当てはまるものをすべてお選びください。

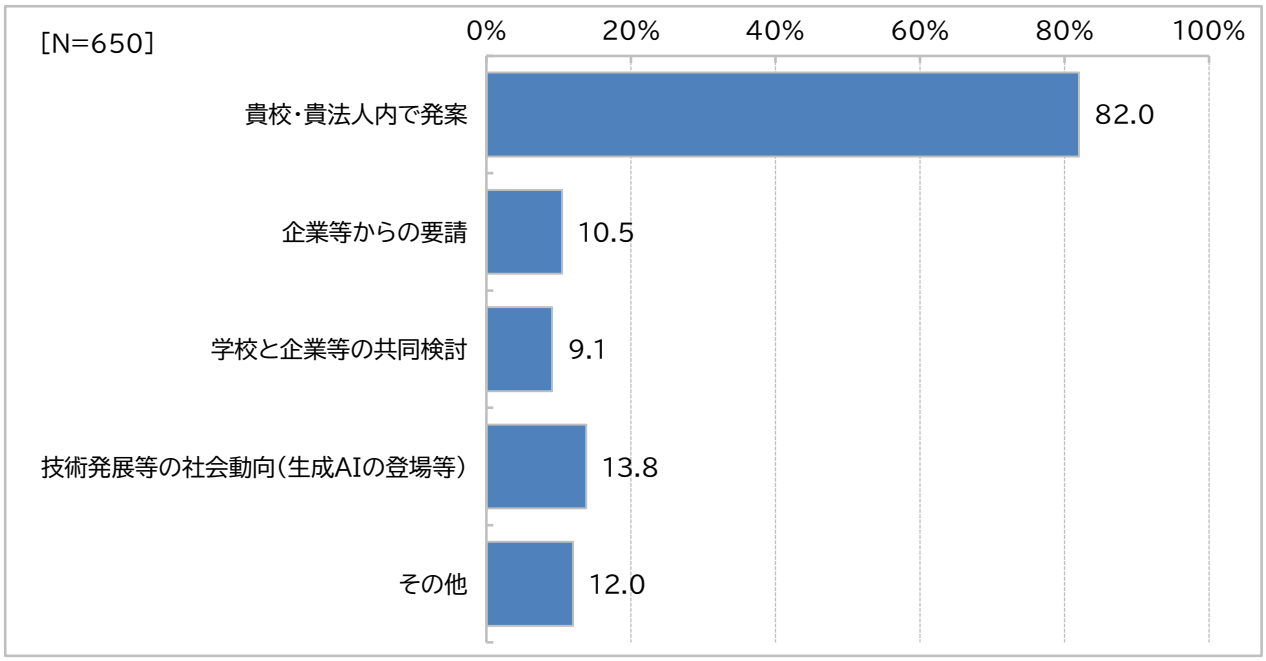

図 3-44 DX 教育を始めたきっかけ（複数回答）

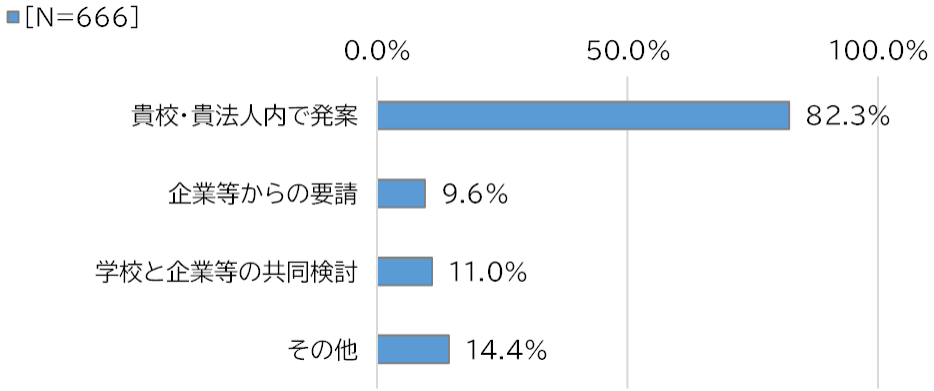

図 3-45 【参考：令和４年度】DX 教育を始めたきっかけ（複数回答）

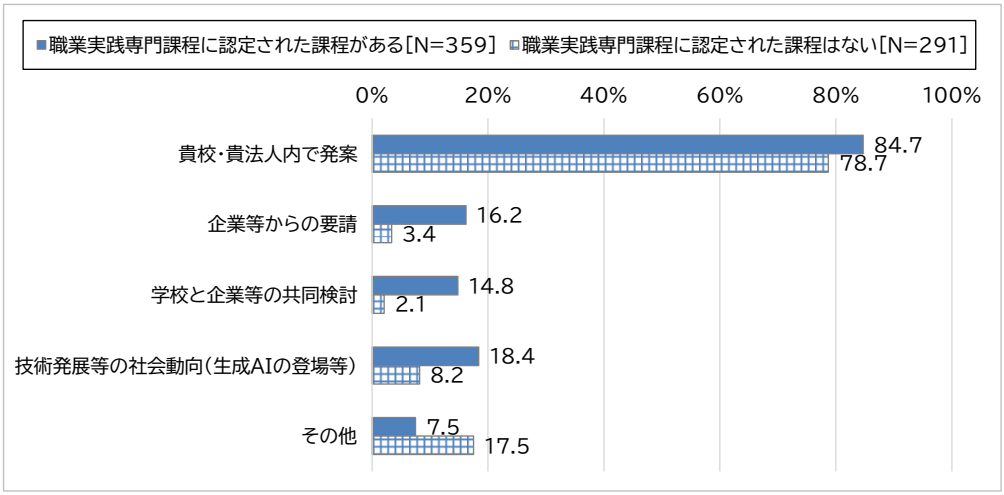

図 3-46 DX 教育を始めたきっかけ（複数回答）（職業実践専門課程有無別）

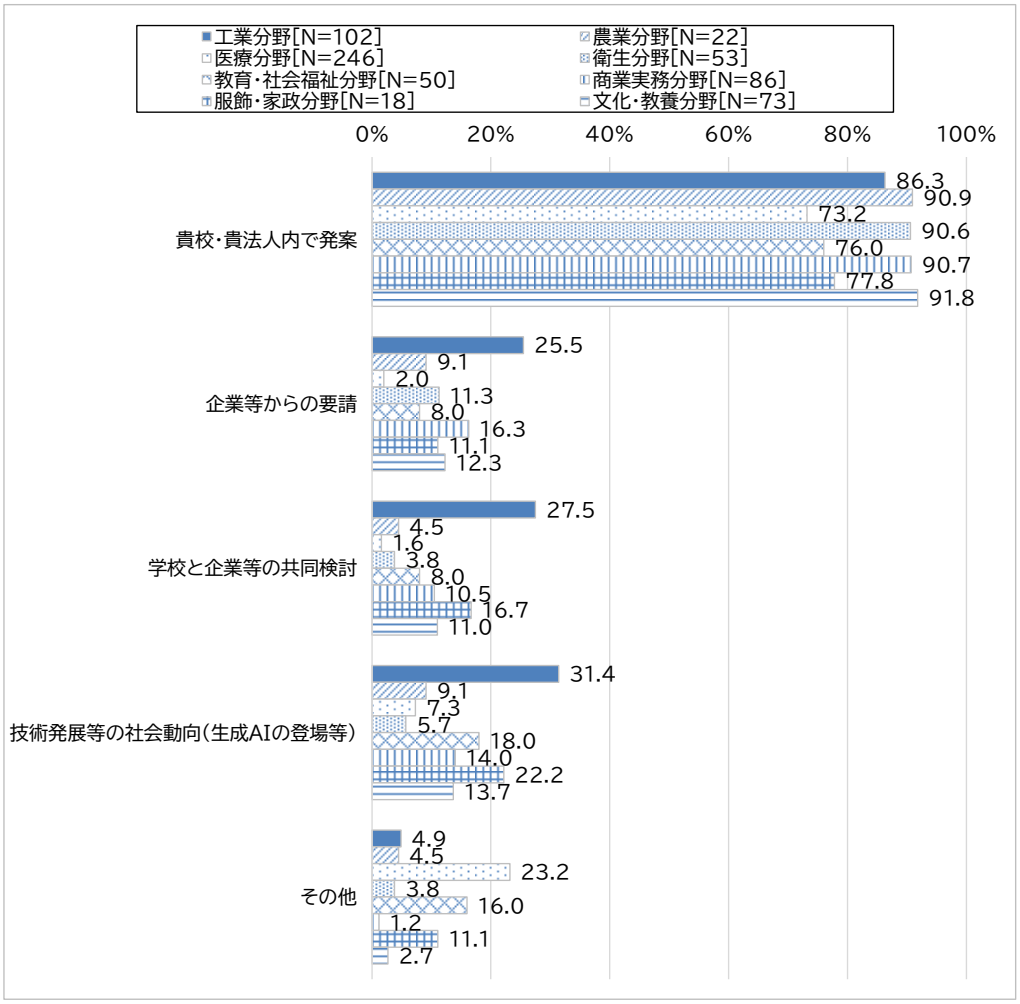

図 3-47 DX 教育を始めたきっかけ（複数回答）（分野別）

- 「その他」については、「ガイドラインやカリキュラム等による規定」「当該業界の業務上の必要性・重要性」「企業等からの提案」「教育・検定対策上の必要性」等の回答が得られた。

表 3-6 DX 教育を始めたきっかけその他(自由回答)

カテゴリー	回答例
ガイドラインやカリキュラム等による規定	・ 看護師養成カリキュラム ・ カリキュラム改正 ・ カリキュラム上必要なため ・ 国指定規則による ・ 養成所指定規則による ・ 教員免許状取得のため ・ 管轄省からの指導要領 ・ ガイドライン
当該業界の業務上の必要性・重要性	・ 看護に就労後必須となるため ・ 機器使用に必要なため ・ 現場で必要な力、社会ニーズ ・ 卒業してから必要かもしれないため ・ SNS での倫理的問題の社会化による危機感 ・ 介護現場においても IT が導入されているため
企業等からの提案	・ 教育課程編成委員会の委員の意見
教育・検定対策上の必要性	・ CS 検定対策 ・ 研究論文制作のため ・ 授業で PC を使用するため ・ 学生フォーミュラ大会出場に必要なため ・ iBut 試験受験から
その他	・ 教育内容に取り入れたいから ・ 新入生の PC スキルの低下 ・ 歯科衛生士としてのプレゼン力を養うため

※当社にて回答をいくつか抜粋

2） 学修目標の設定及び知識・スキルの明確化のために実施したこと（Q38）

【学修目標の設定のために実施したこと】

- 「学内での検討」が 73.7%で最も高く、「有識者との意見交換」が 23.8%、「企業等に対する調査」が11.7%、でそれに続いていた。一方、「設定・明確化していない」が20.0%を占める。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
- 職業実践専門課程の有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、職業実践専門課程のある学校の方が、「企業等に対する調査」「有識者との意見交換」の割合が高い。
- 他の学校の設置有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、他の学校の設置のある学校の方が、「企業等に対する調査」「有識者との意見交換」「学内での検討」の割合が高い。
- 分野別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、工業分野は他の分野に比べて「ITSS+（IPA）の参照」「企業に対する調査」の割合が高い。

【知識・スキルの明確化のために実施したこと】

- 「学内での検討」が 72.9%で最も高く、「有識者との意見交換」が 27.4%、「企業等に対する調査」が 14.2%、でそれに続いていた。一方、「設定・明確化していない」が 18.5%を占める。
- 職業実践専門課程の有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、職業実践専門課程のある学校の方が、「企業等に対する調査」「有識者との意見交換」の割合が高い。
- 他の学校の設置有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、他の学校の設置のある学校の方が、「企業等に対する調査」「有識者との意見交換」「学内での検討」の割合が高い。
- 分野別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、工業分野は他の分野に比べて「ITSS+（IPA）の参照」「企業に対する調査」の割合が高い。

- Q38 Q9 で「1 番目に多い学科」として回答した学科についてお聞きします。その学科において、学修目標（ディプロマ・ポリシー）の設定、及び、養成する知識・スキル等の明確化のために、どのようなことを実施しましたか。当てはまるものをすべてお選びください。

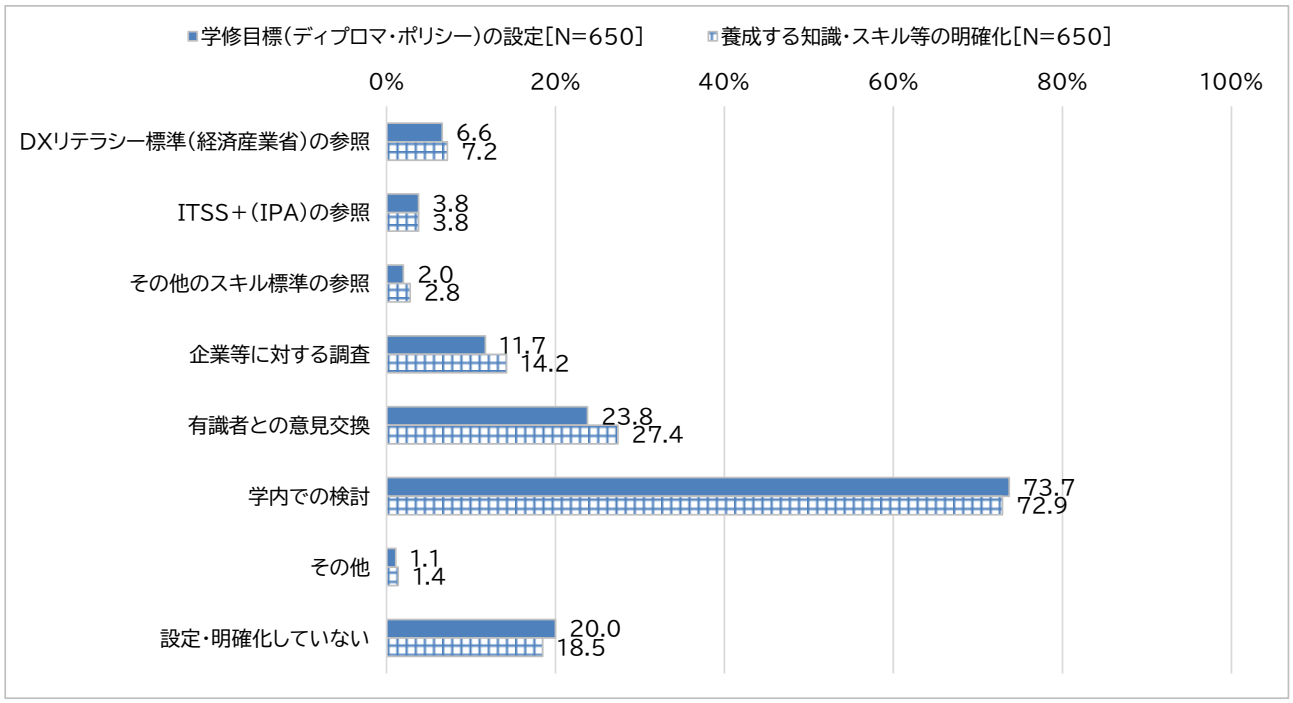

図 3-48 学修目標の設定及び知識・スキルの明確化のために実施したこと(複数回答)

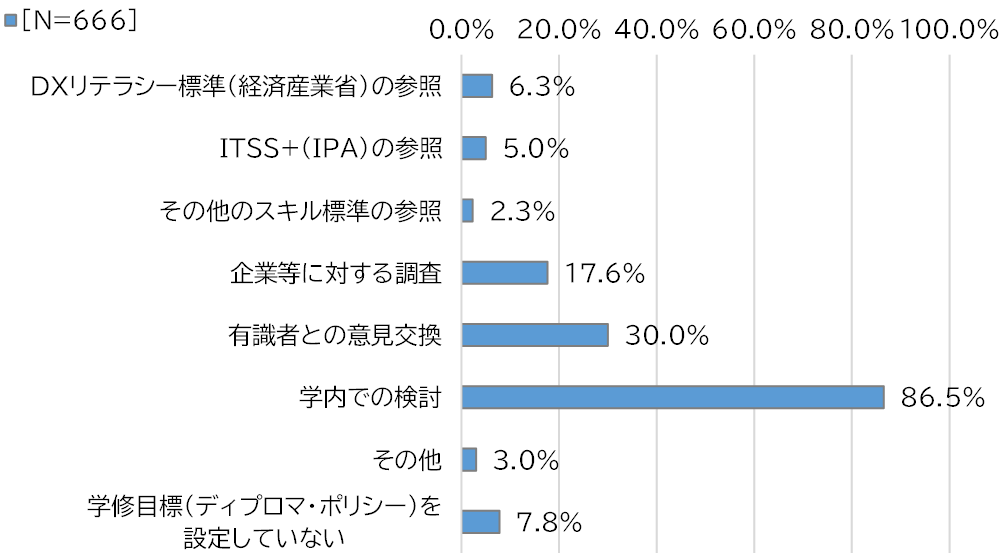

図 3-49 【参考:令和 4 年度】学修目標の設定のために実施したこと(複数回答)[25]

[25] 令和 4 年度は、「知識・スキルの明確化のために実施したこと」という質問を設けていない。

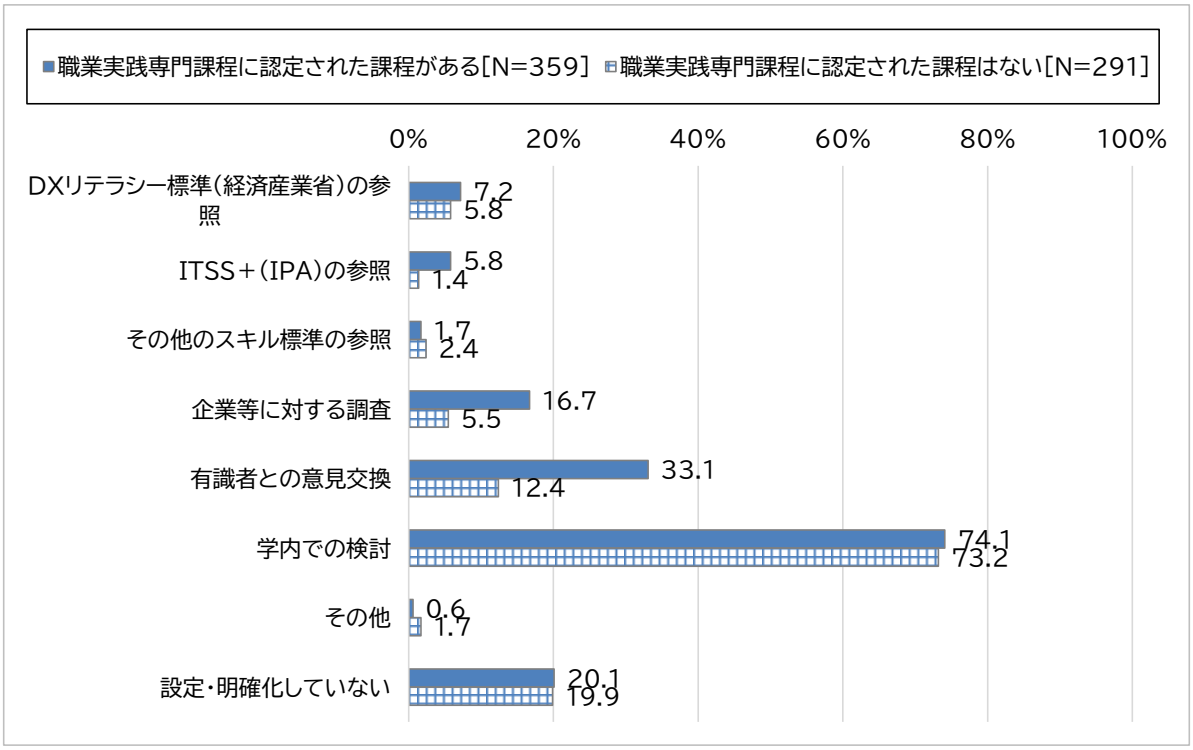

図 3-50 学修目標の設定のために実施したこと(複数回答)(職業実践専門課程有無別)

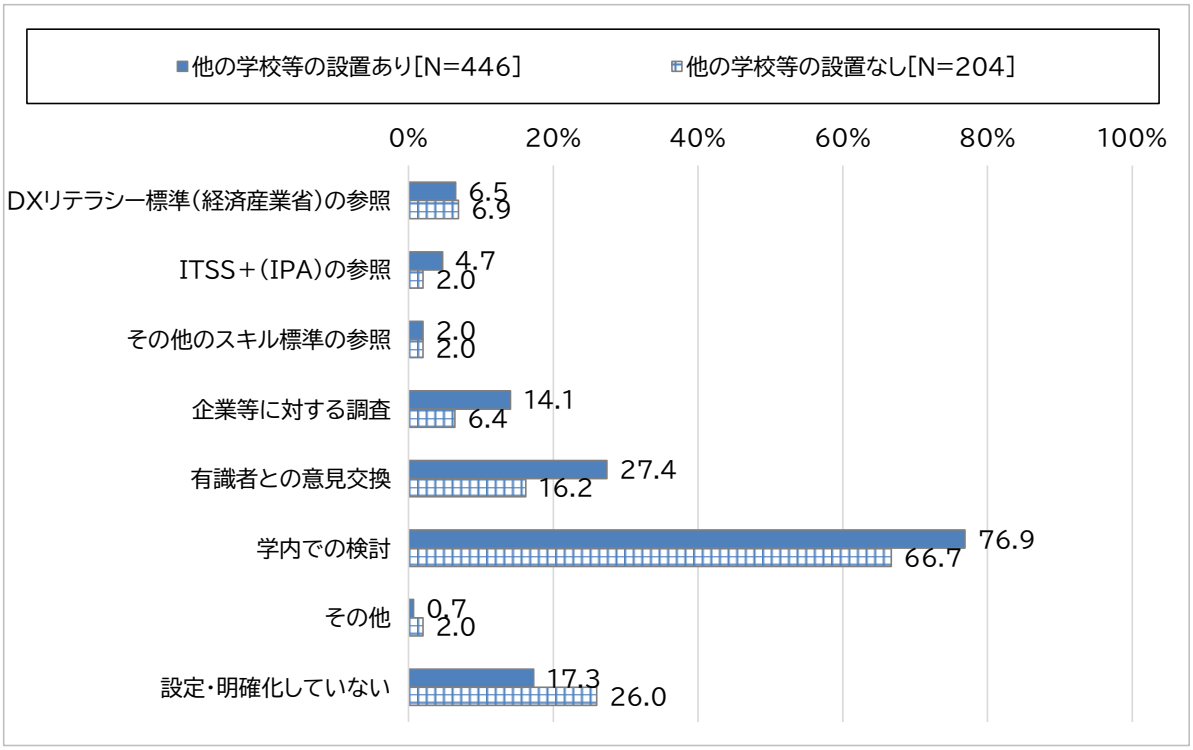

図 3-51 学修目標の設定のために実施したこと(複数回答)(他の学校の設置有無別)

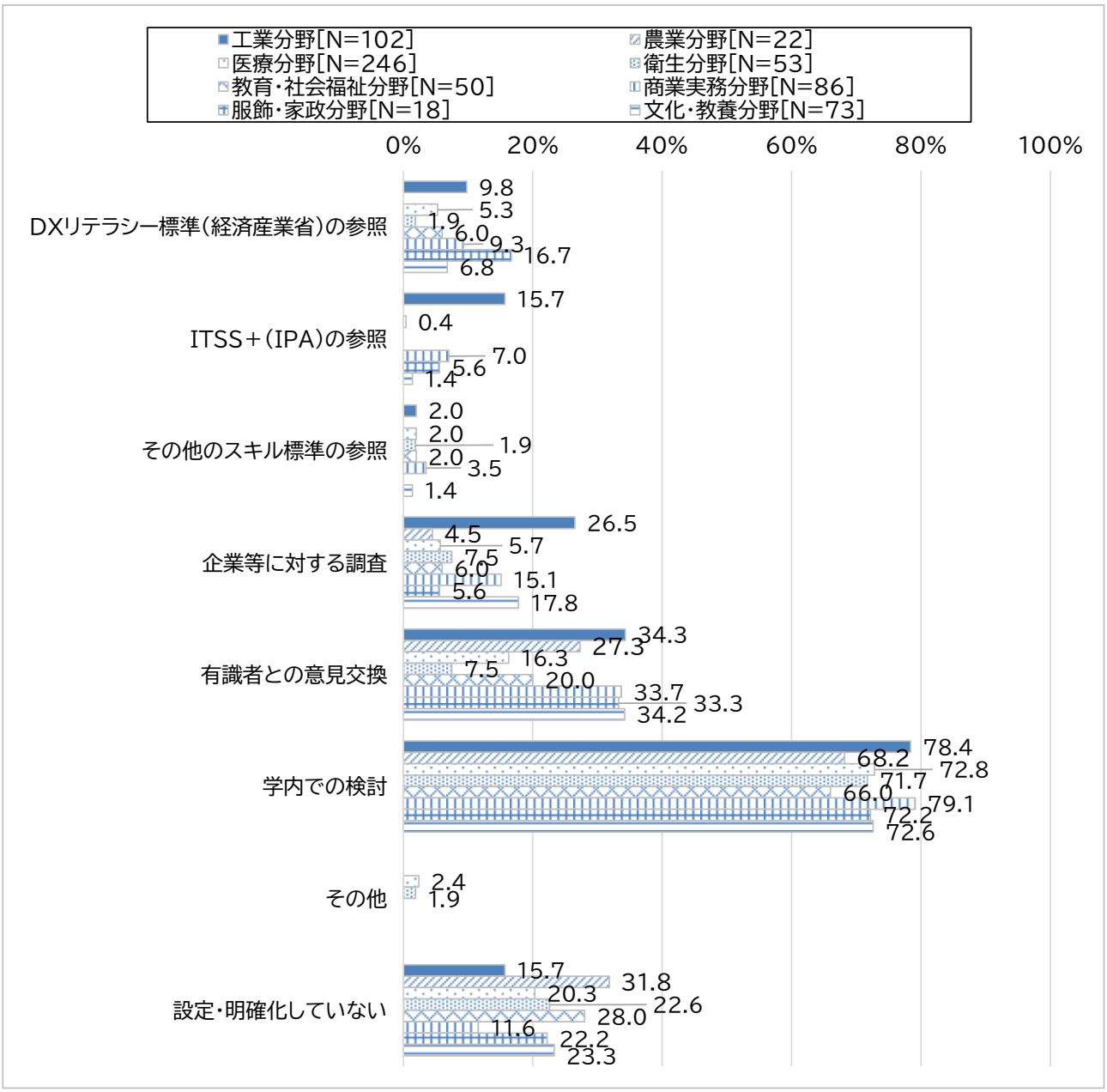

図 3-52 学修目標の設定のために実施したこと（複数回答）（分野別）

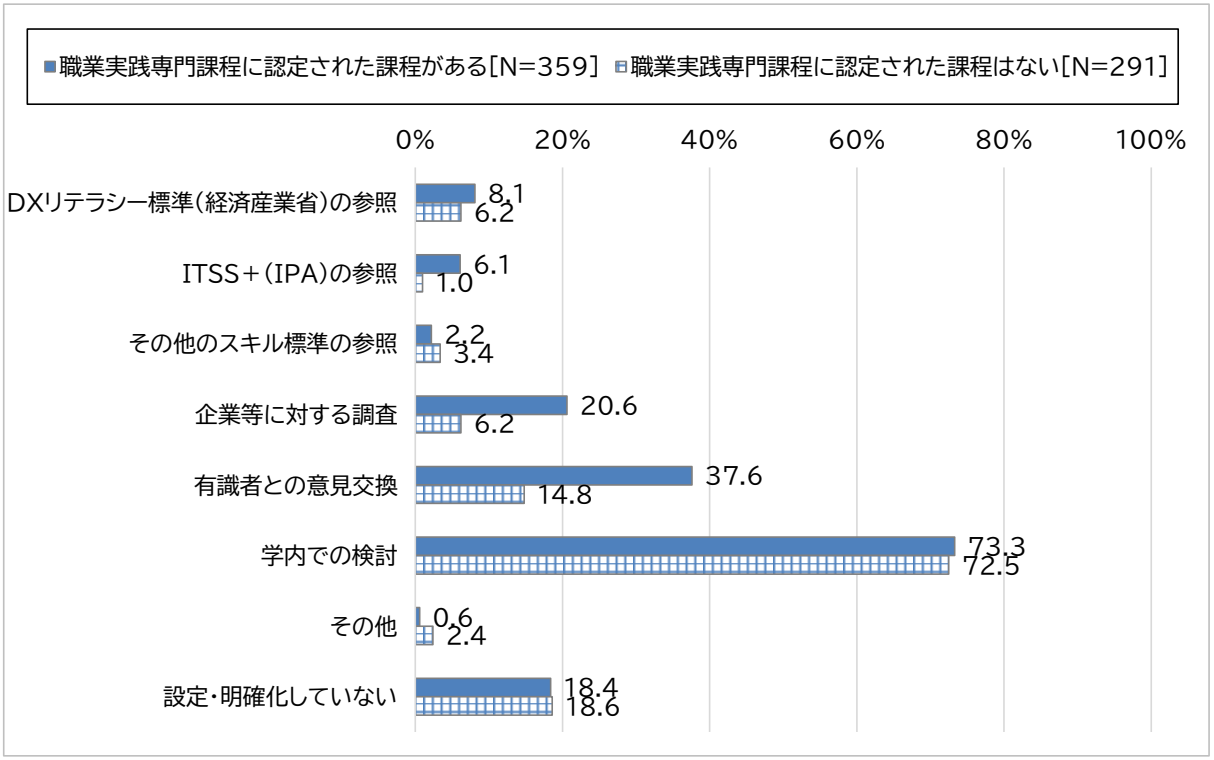

図 3-53 知識・スキルの明確化のために実施したこと(複数回答)(職業実践専門課程有無別)

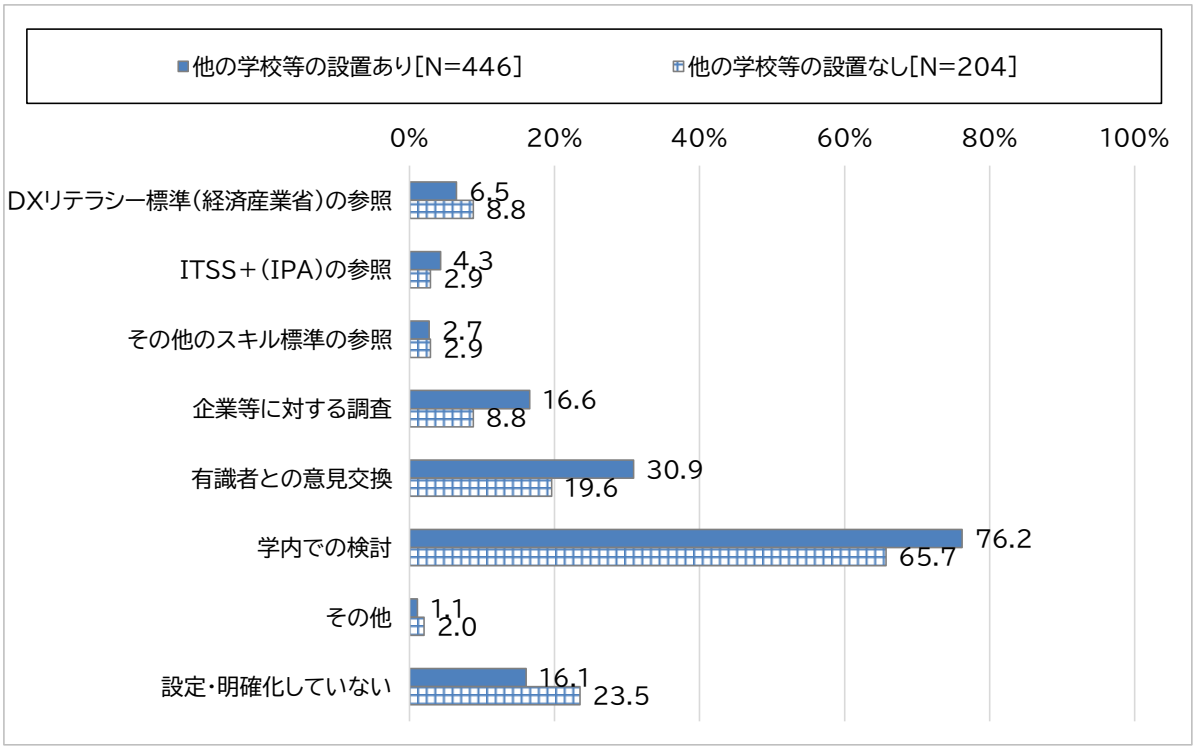

図 3-54 知識・スキルの明確化のために実施したこと(複数回答)(他の学校の設置有無別)

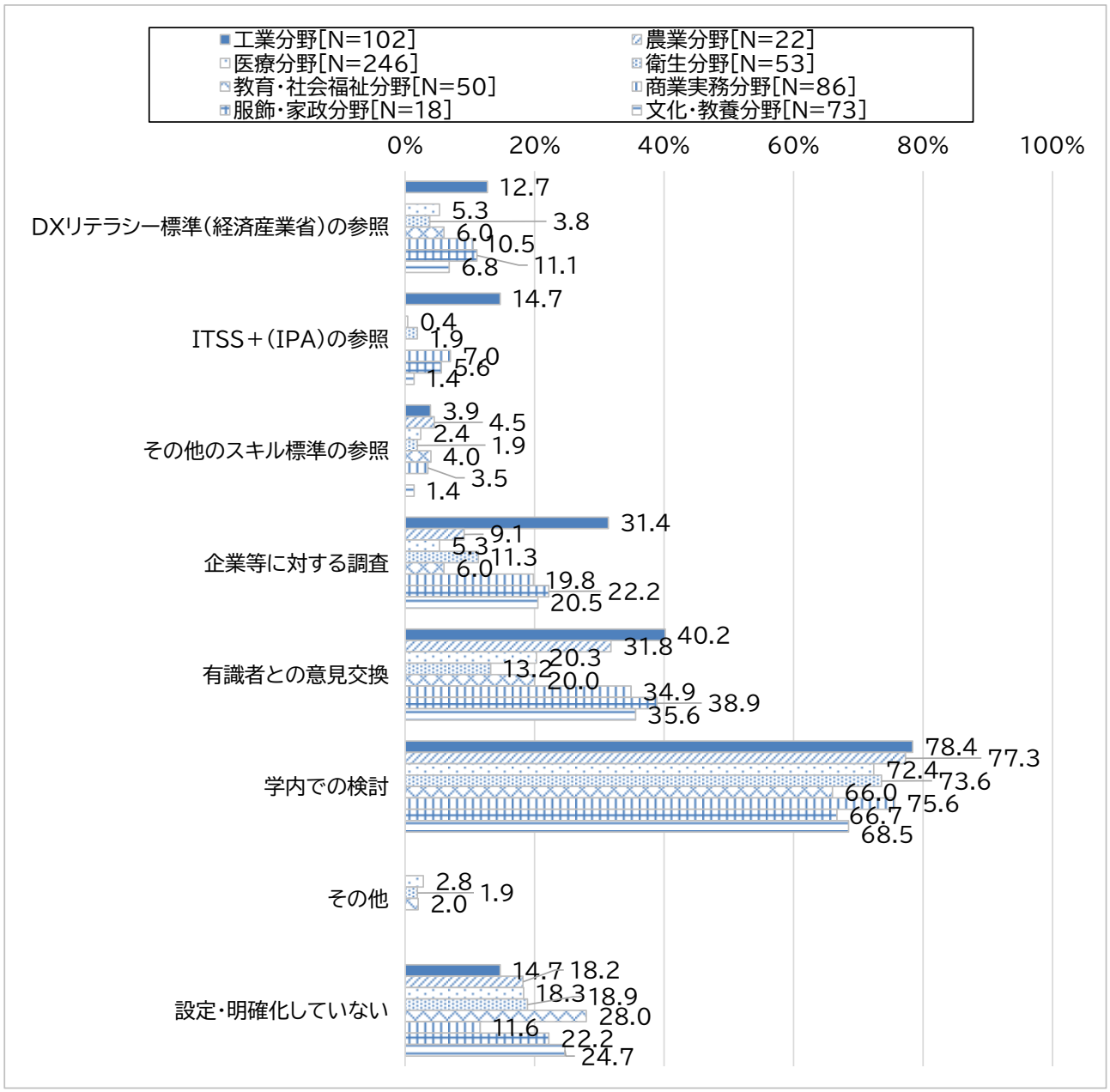

図 3-55 知識・スキルの明確化のために実施したこと（複数回答）（分野別）

● 「その他のスキル標準の参照」については、学修目標の設定及び知識・スキルの明確化のいずれにおいても、当該業界の資格・検定や団体、カリキュラム、ガイドライン、他校の事例等の回答が得られた。

表 3-7 学修目標の設定及び知識・スキルの明確化のために実施したこと その他のスキル標準の参照（自由回答）

回答例	
学修目標の設定	
・ 基本情報技術者試験	・ 資格
・ 看護教育	・ 歯科衛生士法
・ 日本データサイエンス協会	・ 他校のものを参照
・ 検定取得	・ 未来人材ビジョン
知識・スキルの明確化	
・ 各種検定	・ MOS検定
・ 基本情報技術者試験	・ 歯科衛生士法
・ 看護教育	・ 養成施設の指定等の基準
・ 資格取得	・ 他校のものを参照
・ 日本データサイエンス協会	・ ガイドライン
・ 検定取得	・ 日本語ワープロ検定（初段～4 級）

※当社にて回答をいくつか抜粋

- 「その他」については、学修目標の設定及び知識・スキルの明確化のいずれにおいても、ガイドライン等の参照、他の文献等の参照等の回答が得られた。

表 3-8 学修目標の設定及び知識・スキルの明確化のために実施したこと その他(自由回答)

カテゴリー	回答例
学修目標の設定	
ガイドライン等の参照	・ 看護師養成カリキュラム ・ 指定規則 ・ 厚労省指針に基づく
他の文献等の参照	・ 教科書を参考とした
知識・スキルの明確化	
ガイドライン等の参照	・ 看護師養成カリキュラム ・ 指定規則 ・ 資格取得のために必要な授業内容や管轄省庁から出されている要領の確認 ・ 厚労省指針に基づく ・ 養成所指導ガイドライン
他の文献等の参照	・ 教科書を参考とした

※当社にて回答をいくつか抜粋

3） 教育活動(Q39)

- DX 教育を行っている学科での教育活動は、「講義（企業等連携なし）」が 66.3%で最も高く、「実習・演習等（校内、企業等連携なし）」が 56.9%、「実習・演習等（校内、企業等連携あり）」が 50.8%でそれに続いていた。令和 4 年度は、「講義（企業等連携なし）」「実習・演習等（校内、企業等連携あり）」「実習・演習等（校内、企業等連携なし）」の順に多かったことを踏まえると、実習・演習等における企業等連携有無の割合が入れ替わったことがわかる（ただしその差はわずかである）。
- 職業実践専門課程の有無別にみると、職業実践専門課程のある学校は、「講義」「実習・演習等」が企業等連携有無によらず 60%前後であるのに対し、職業実践専門課程のない学校は、「講義」「実習・演習等」が企業等連携有無によって 25 ポイント程度の差があった（企業等連携なしが 60%程度、企業等連携ありが 35%程度）。
- 他の学校の設置有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、他の学校の設置のある学校の方が、全ての項目で実施割合が高い。

- Q39 Q9 で「1 番目に多い学科」として回答した学科についてお聞きします。その学科では、どのような教育活動を行っていますか。当てはまるものをすべてお選びください。（MA）

  ※「企業等と連携」とは、企業や病院等から以下のような協力を得ることを指します。
  ・講師派遣
  ・教材等の提供
  ・授業内容や指導方法に対する助言
  ・学習成果に対する評価

  ※「企業内実習」とは、企業や病院等において行われる専門現場実習や、職場体験型インターンシップを指します。

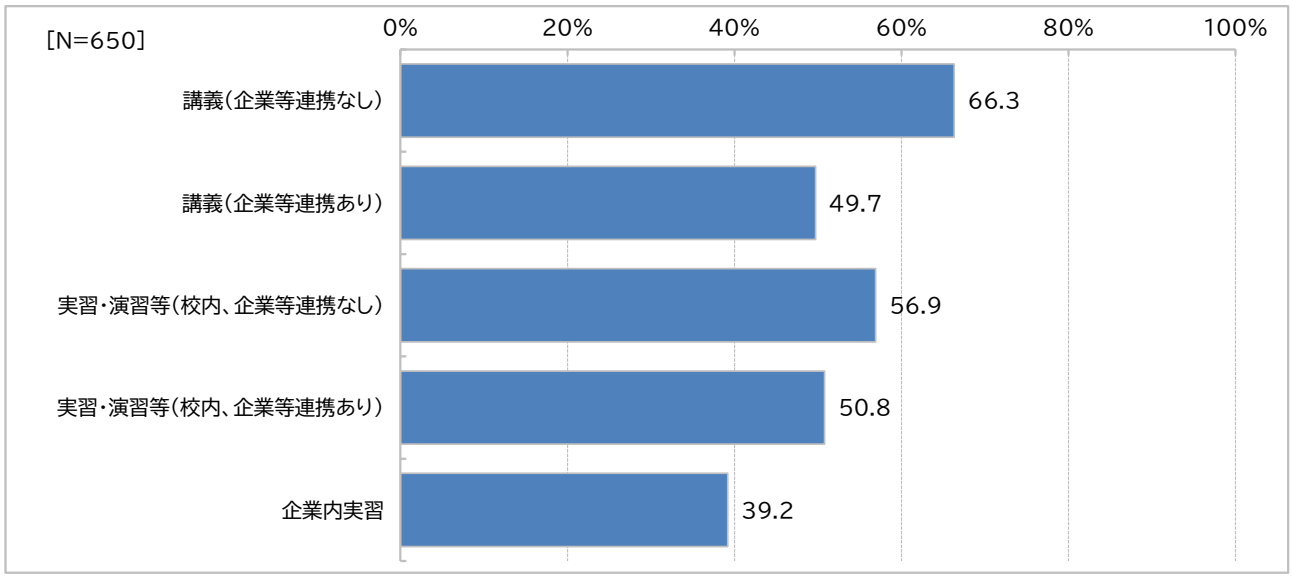

図 3-56 教育活動(複数回答)

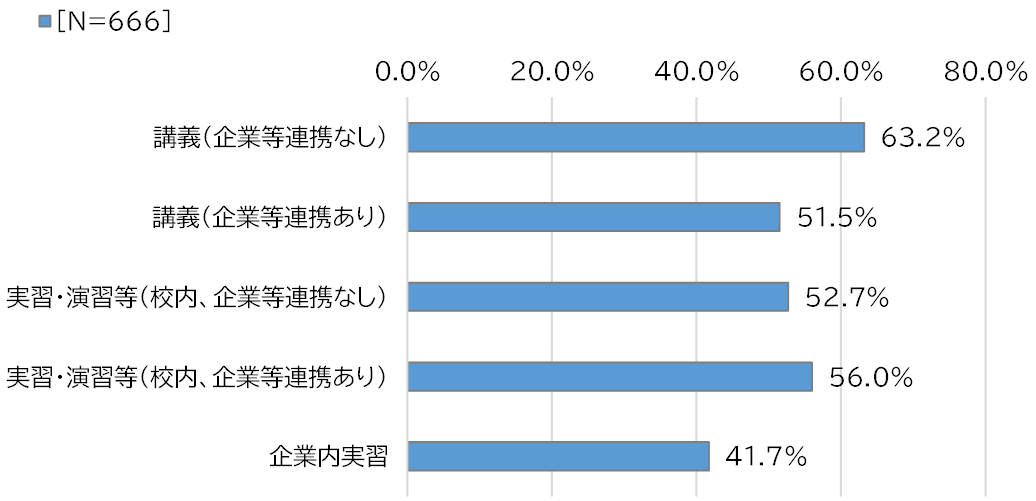

図 3-57 【参考:令和 4 年度】教育活動(複数回答)

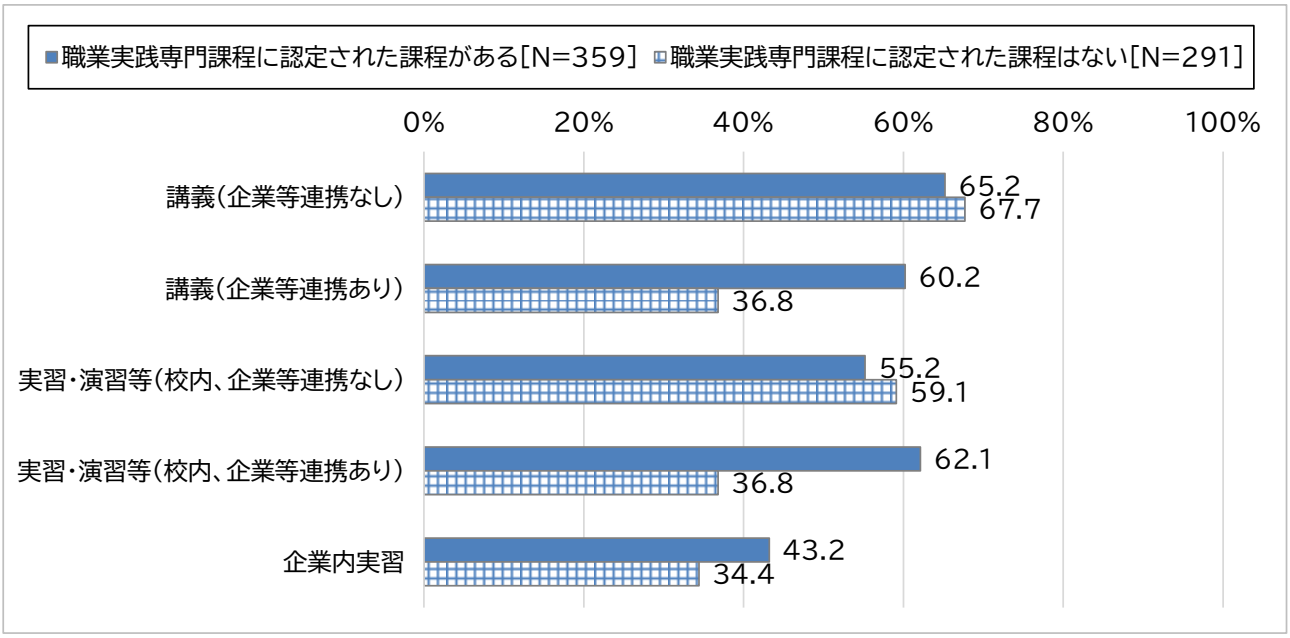

図 3-58 教育活動(複数回答)(職業実践専門課程有無別)

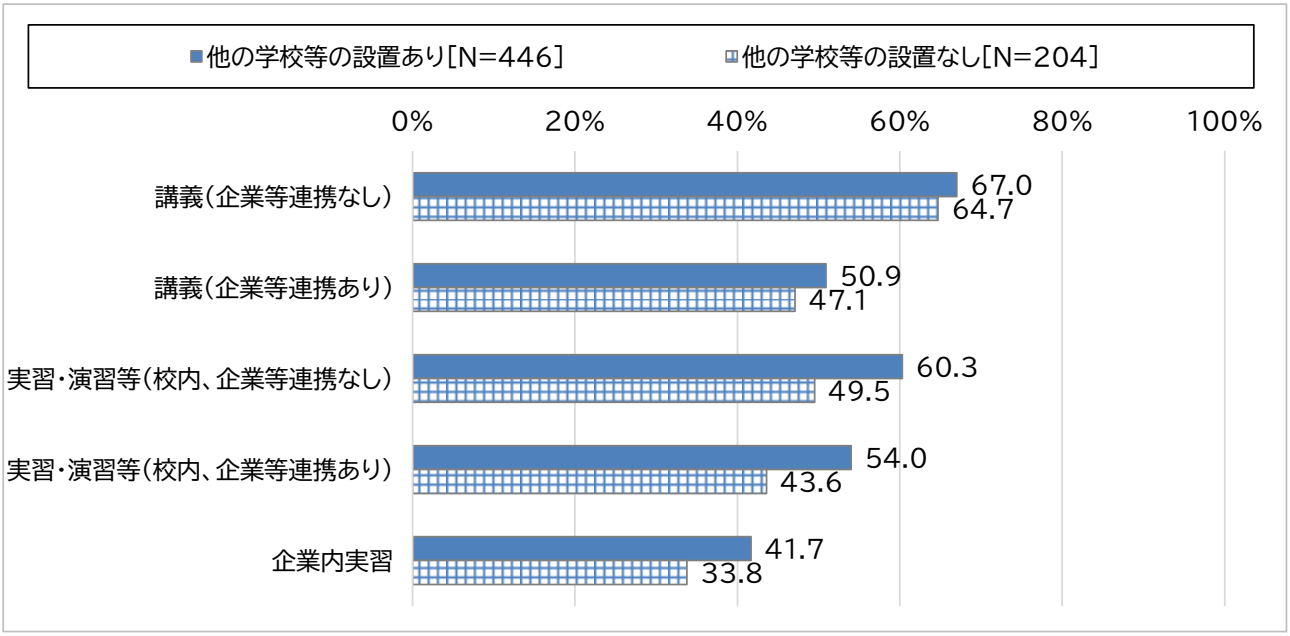

図 3-59 教育活動(複数回答)(他の学校の設置有無別)

4） 企業等と連携した教育活動（Q40）

- 企業等と連携した教育活動について、理想とする時間数の確保状況は、「講義（企業等連携あり）」「実習・演習等（校内、企業等連携あり）」「企業内実習」のいずれにおいても「確保できている」が最も高かった。一方、「講義（企業等連携あり）」「実習・演習等（校内、企業等連携あり）」は 63%程度であるのに対し、「企業内実習」は 49.1%とやや低い。
- 職業実践専門課程の有無別にみると、職業実践専門課程のある学校は、職業実践専門課程のない学校に比べ、全ての教育活動において理想とする時間数を「確保できている」との回答が高い。
- 分野別にみると、「講義（企業等連携あり）」「実習・演習等（校内、企業等連携あり）」では「文化・教養分野」が、「企業内実習」では「工業分野」「商業実務分野」「文化・教養分野」が、理想とする時間数を「確保できている」との回答が低い。

- Q40　Q9 で「1 番目に多い学科」として回答した学科についてお聞きします。企業等と連携した講義、実習・演習等、企業内実習について、貴校が理想とする時間数を確保できていますか。

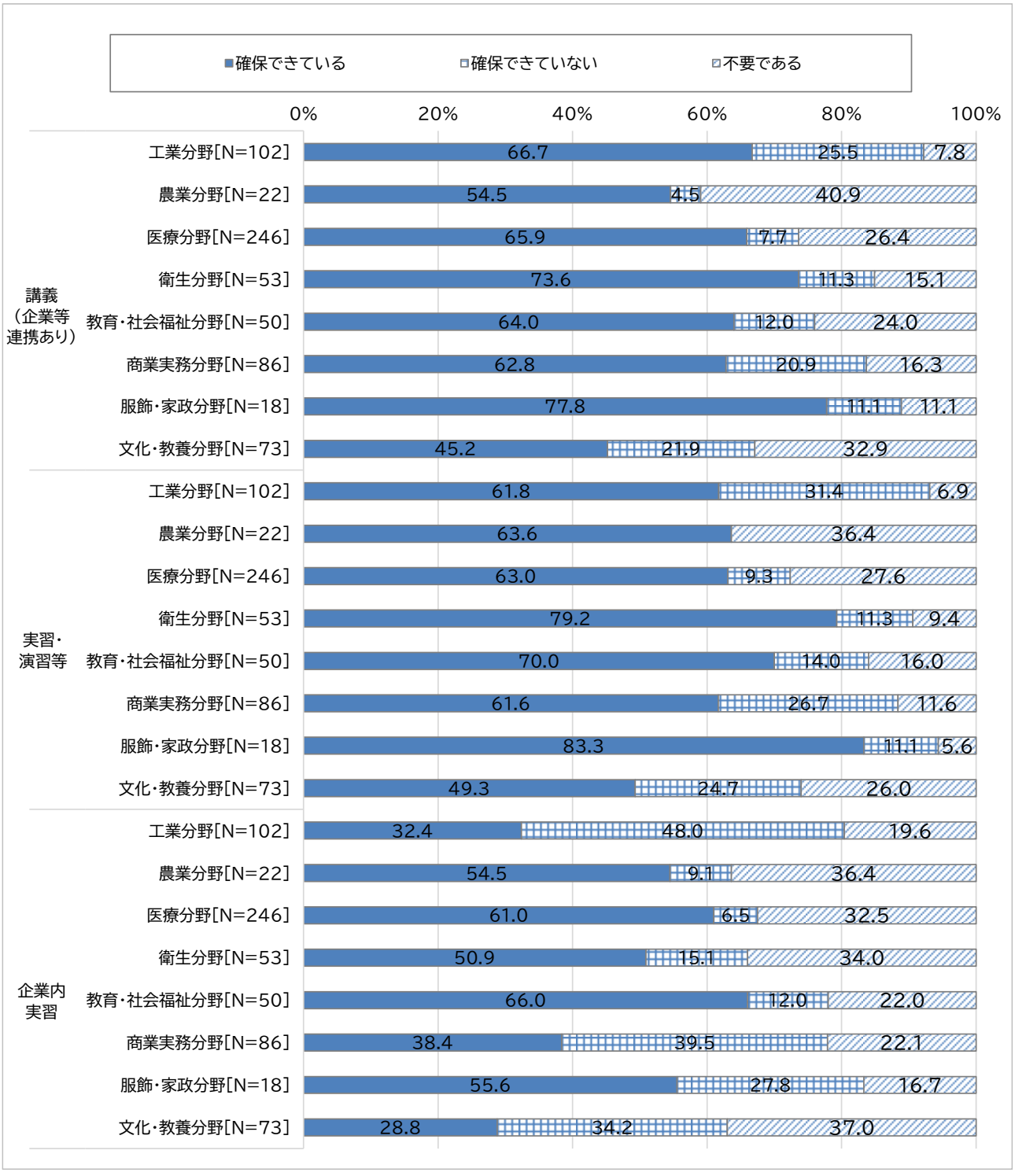

図 3-60 企業等と連携した教育活動(各内容について単一回答)(分野別)

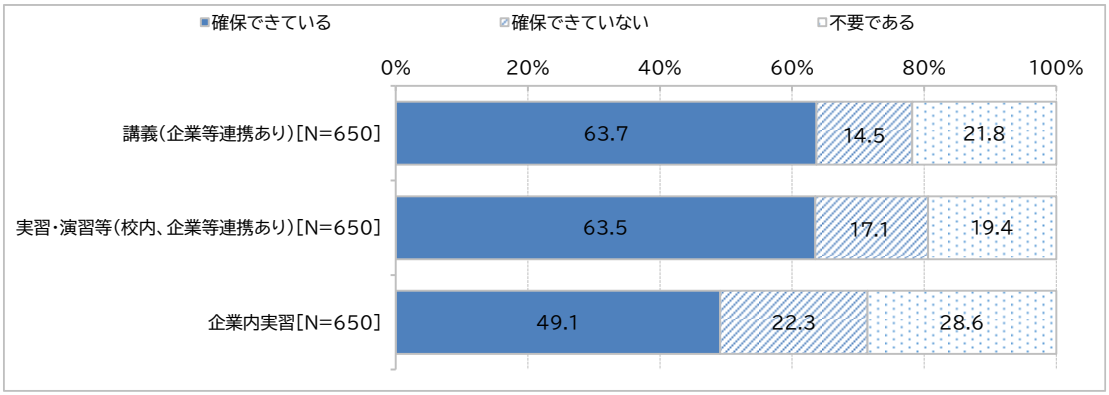

図 3-61 企業等と連携した教育活動(各内容について単一回答)

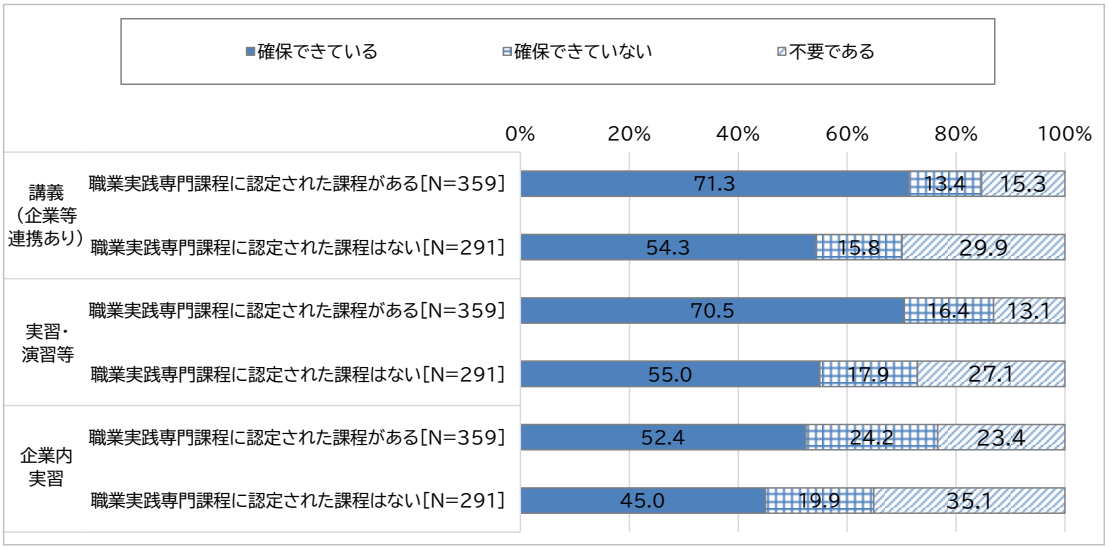

図 3-62 企業等と連携した教育活動(各内容について単一回答)(職業実践専門課程有無別)

5）（企業等と連携した教育活動の時間数が十分に確保できていない場合）上記の理由（Q41）

- 企業等と連携した教育活動の時間数が十分に確保できていない理由は、「企業等連携を担当する教職員が不足しているため」が 48.6%で最も高く、「連携先の企業等が教育活動に割ける時間に限りがあるため」が 42.0%で続いている。

- Q41 Q40 で「確保できていない」と回答した方にお聞きします。企業等と連携した講義、実習・演習等、企業内実習について、貴校が理想とする時間数を確保できていない理由を教えてください。（MA）

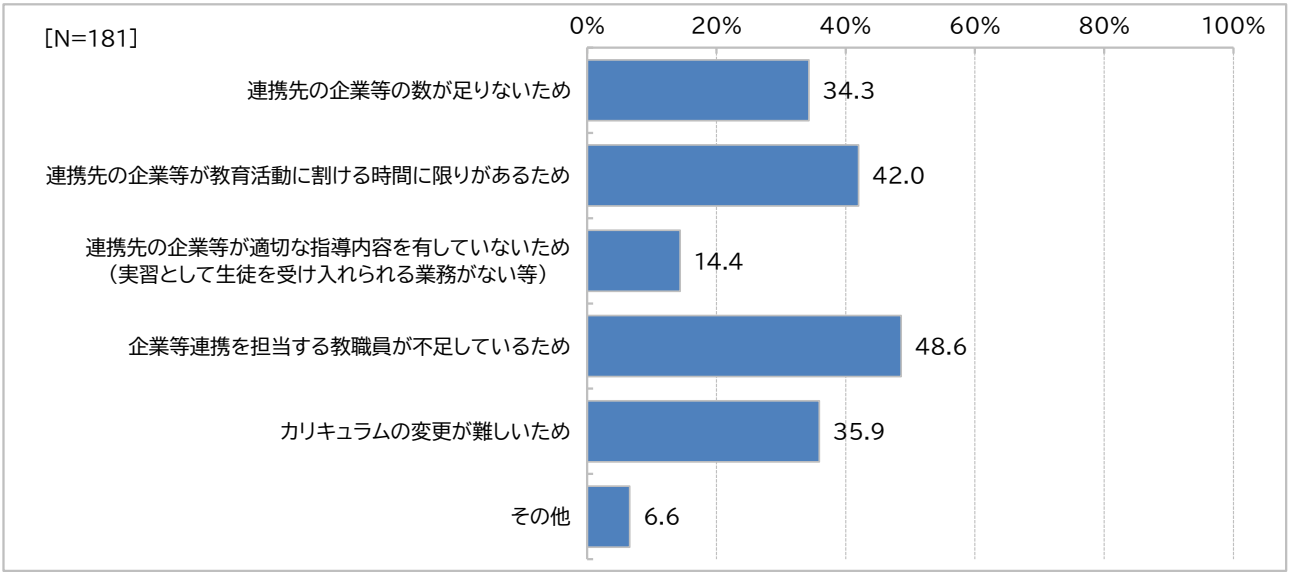

図 3-63 企業等と連携した教育活動の時間数が十分に確保できていない理由（複数回答）

● 「その他」については、コロナの影響、学生の学力不足、法人本部の意向、新設校である、連携先・受入れ先がない等の回答が得られた。

表 3-9 企業等と連携した教育活動の時間数が十分に確保できていない理由 その他(自由回答)

回答例	
・ コロナ禍で途切れてしまった	・ 連携先の企業がないため
・ 学力不足	・ 官庁や自治体は、専門学校生のインターンシップを実施していただけないため(中高大学生に対しては行っておられるようです)
・ 法人本部の意向	
・ 新設校のため	

※当社にて回答をいくつか抜粋

6） 在校生/卒業生の評価(Q42)

【全体傾向】

- 在校生の評価は、「評価をもらっていない」が 37.1%で最も高いが、評価をもらっている場合は「よい評価を受けている」が 35.7%で最も高かった。
- 卒業生の評価は、「評価をもらっていない」が 36.5%で最も高いが、評価をもらっている場合は「よい評価を受けている」が 35.5%で最も高かった。

【職業実践専門課程有無別の傾向】

- 在校生の評価について、職業実践専門課程のある学校の方が、ない学校に比べ、「よい評価を受けている」の割合が高かった。
- 卒業生の評価について、職業実践専門課程のある学校の方が、ない学校に比べ、「よい評価を受けている」の割合が高かった。

- Q42 Q9 で「1 番目に多い学科」として回答した学科についてお聞きします。その学科の在校生及び卒業生は、Q15・Q16 で回答した内容の修得度合いについて、企業等からどのような評価を受けていますか。

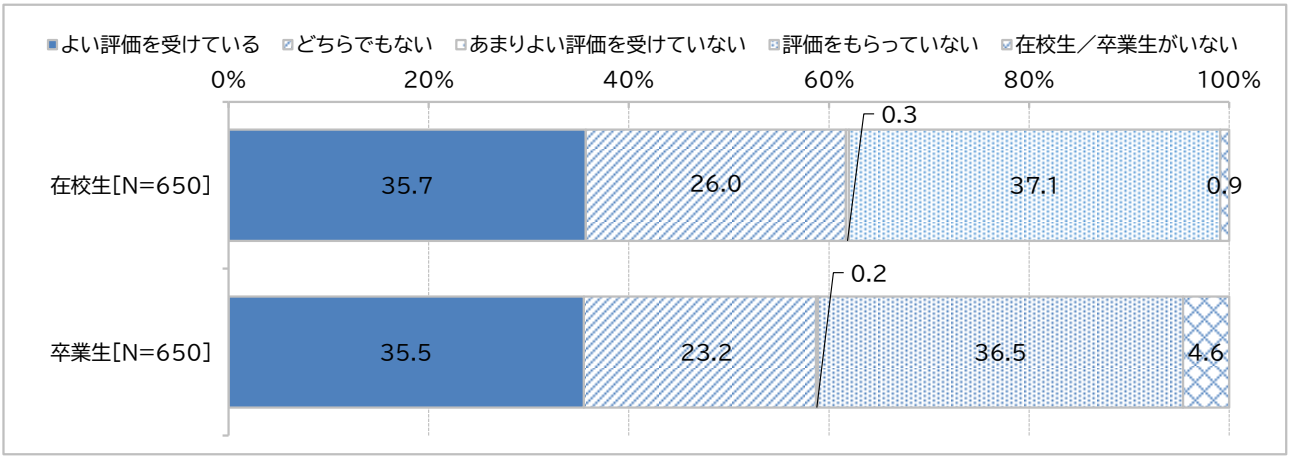

図 3-64 在校生/卒業生の評価(各内容について単一回答)

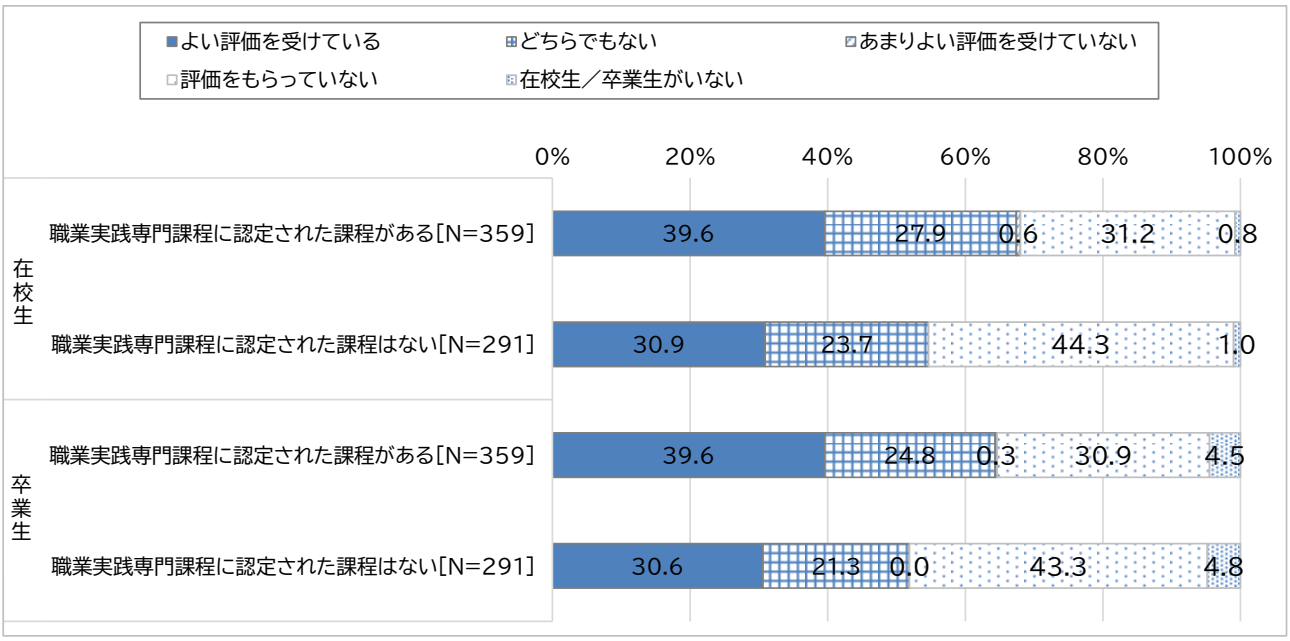

図 3-65 在校生/卒業生の評価(各内容について単一回答)(職業実践専門課程有無別)

7） 体制整備（Q43）

- DX 教育を行うための体制整備は、「設備や機器の導入、充実」が 46.5%で最も高く、「当該学科に所属する既存の常勤教員への研修」「指導できる非常勤教員の新規採用」が 35.7%でそれに続いていた。この結果は、令和 4 年度と同様であった（ただし、「設備や機器の導入、充実」という選択肢は令和 6 年度新設）。
- 職業実践専門課程の有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、職業実践専門課程のある学校の方が、「その他」を除く全ての項目の実施割合が高かった。職業実践専門課程のある学校の方が、実施割合が高く、その差が比較的大きい項目は、「当該学科に所属する既存の常勤教員への研修」「連携先企業等の新規確保」「外部の教材の導入」等であった。
- 他の学校の設置有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、他の学校の設置のある学校の方が、「設備や機器の導入、充実」「その他」を除く全ての項目で実施割合が高い。
- 分野別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、「工業分野」は他分野に比べ、「当該学科に所属する既存の常勤教員への研修」「指導できる常勤教員の新規採用」の割合が高かった。

- Q43 Q9 で「1 番目に多い学科」として回答した学科についてお聞きします。その学科では、Q15・Q16 で回答したような教育を行うために、どのような体制整備を行いましたか。当てはまるものをすべてお選びください。

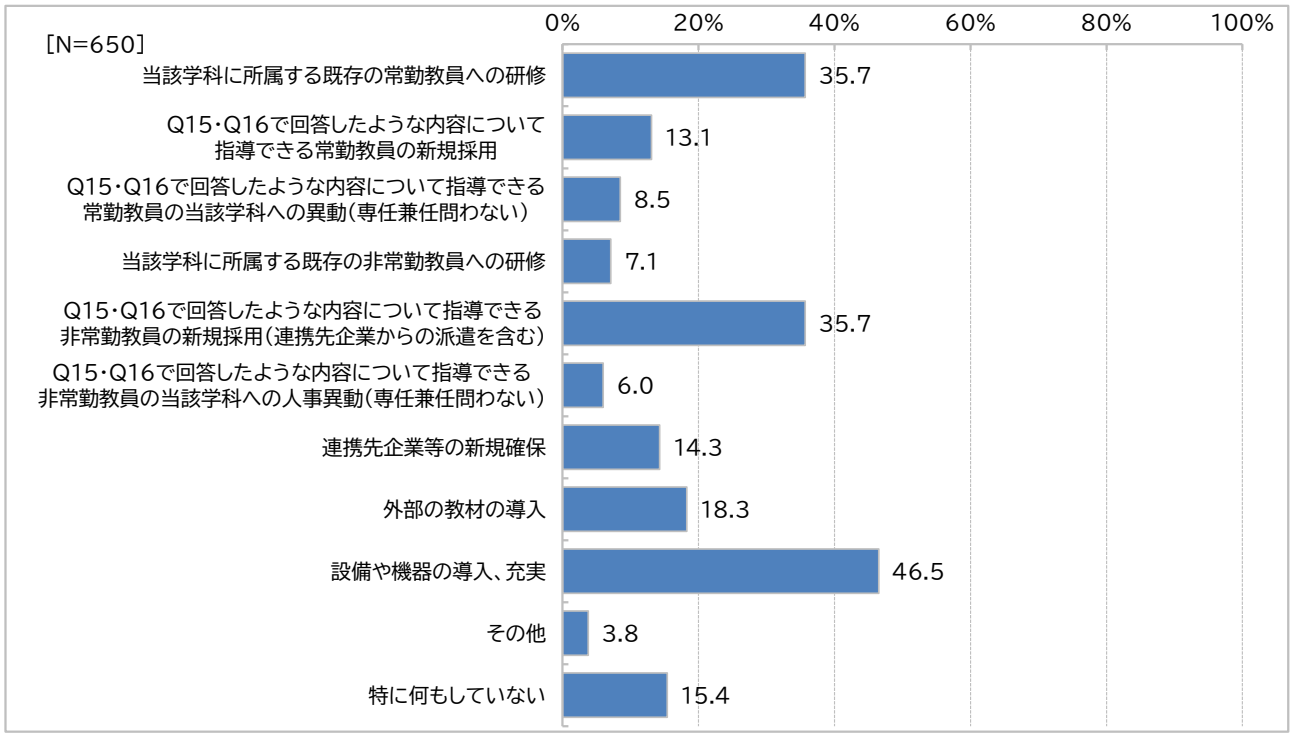

図 3-66 体制整備（複数回答）

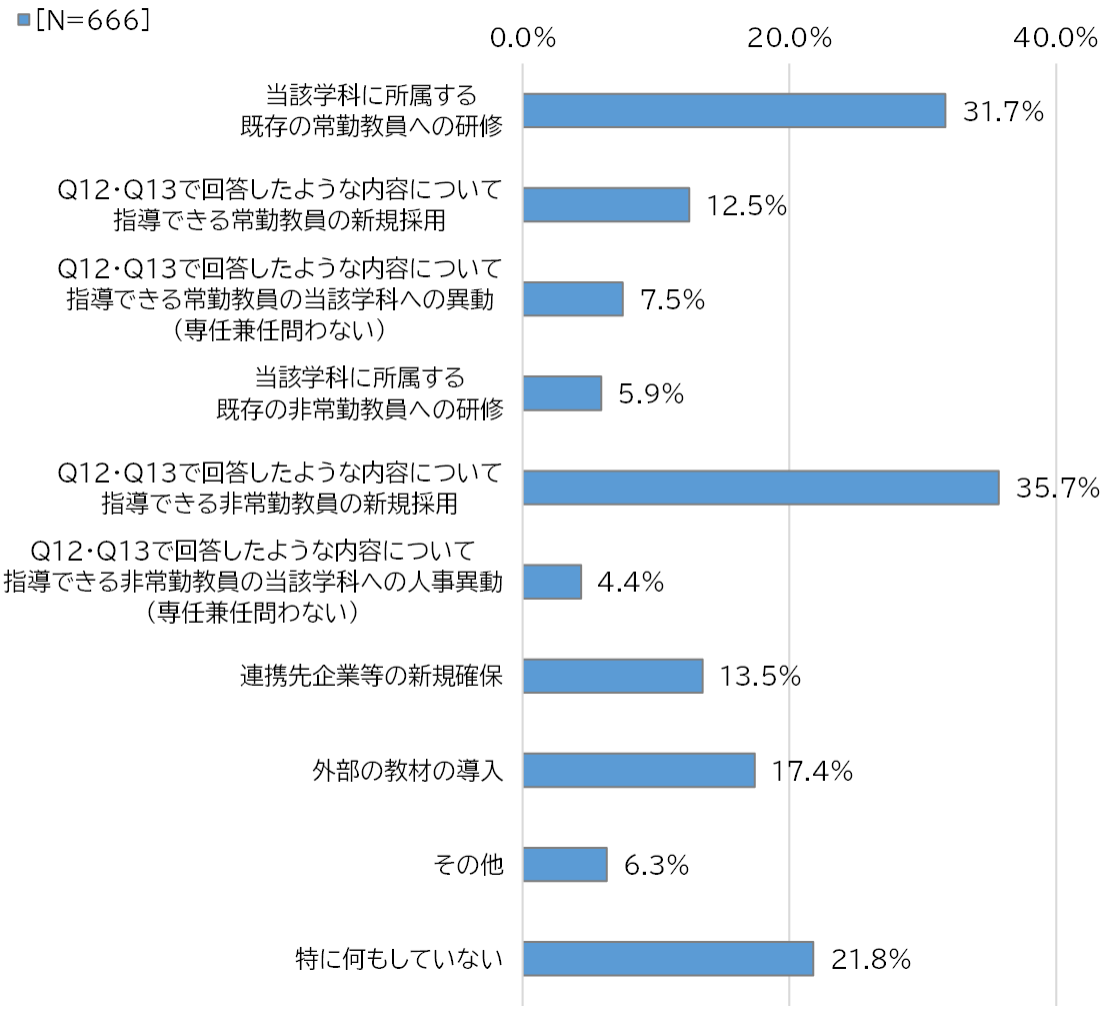

図 3-67 【参考：令和４年度】体制整備（複数回答）

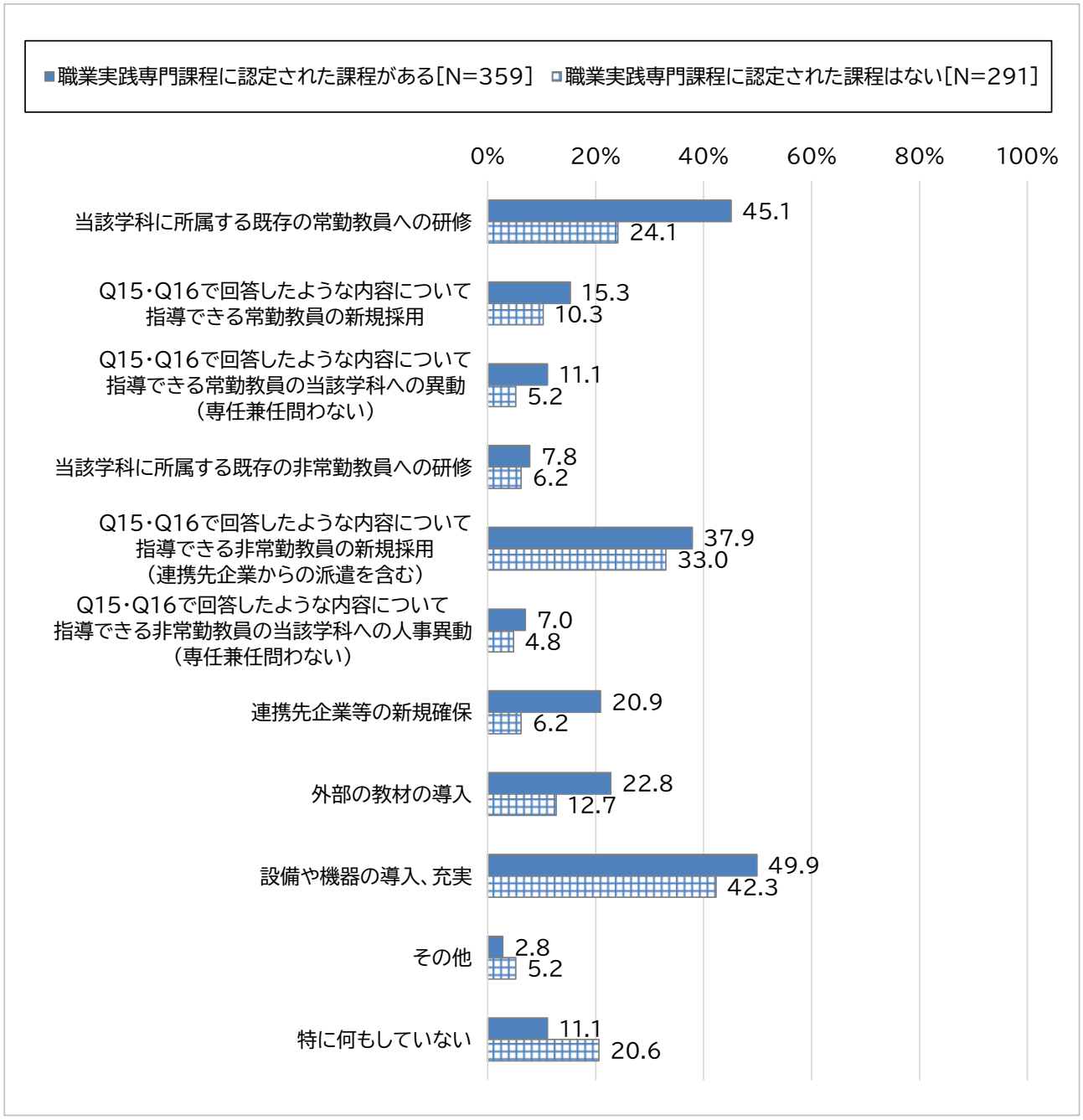

図 3-68 体制整備(複数回答)(職業実践専門課程有無別)

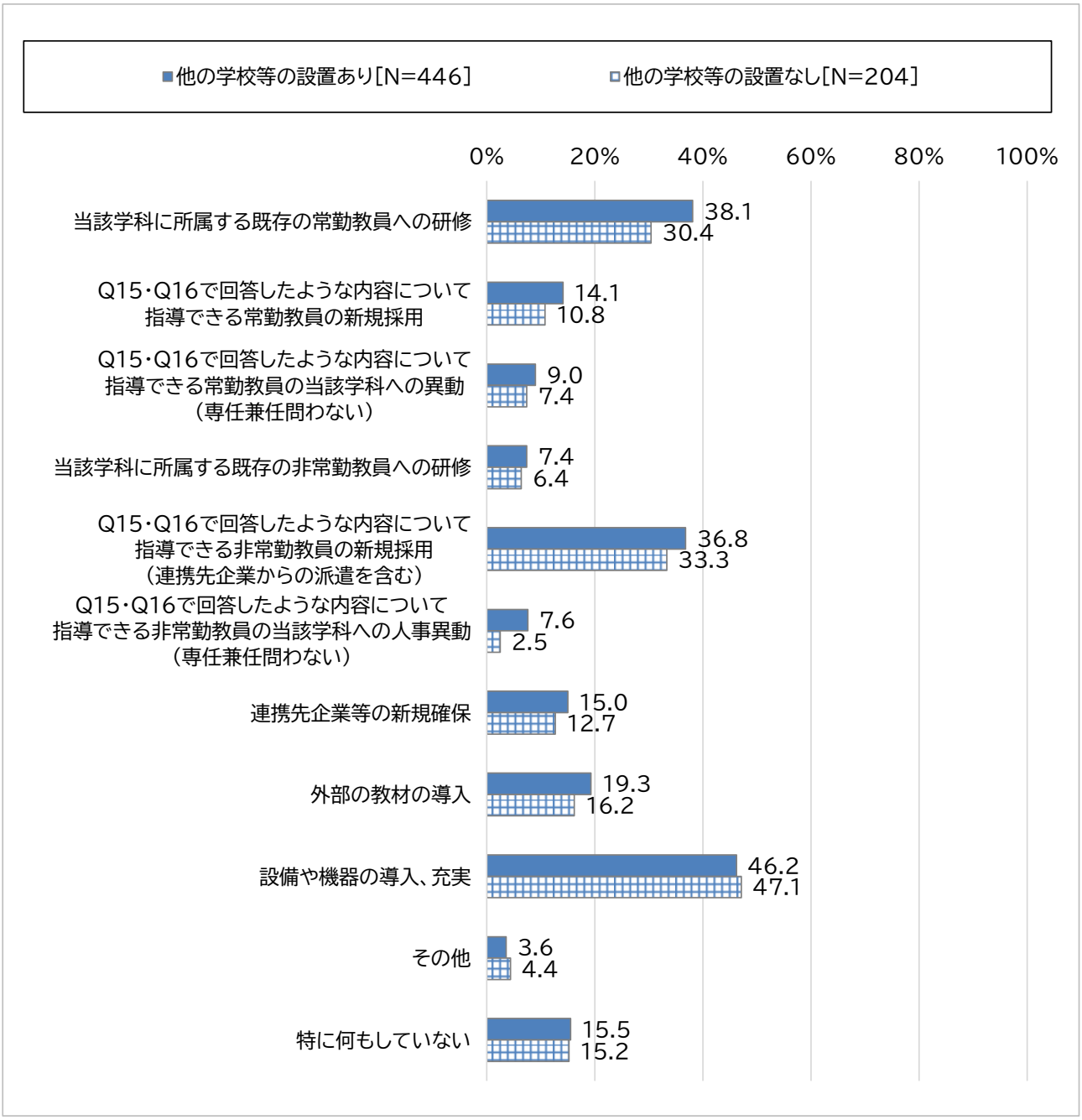

図 3-69 体制整備（複数回答）（他の学校の設置有無別）

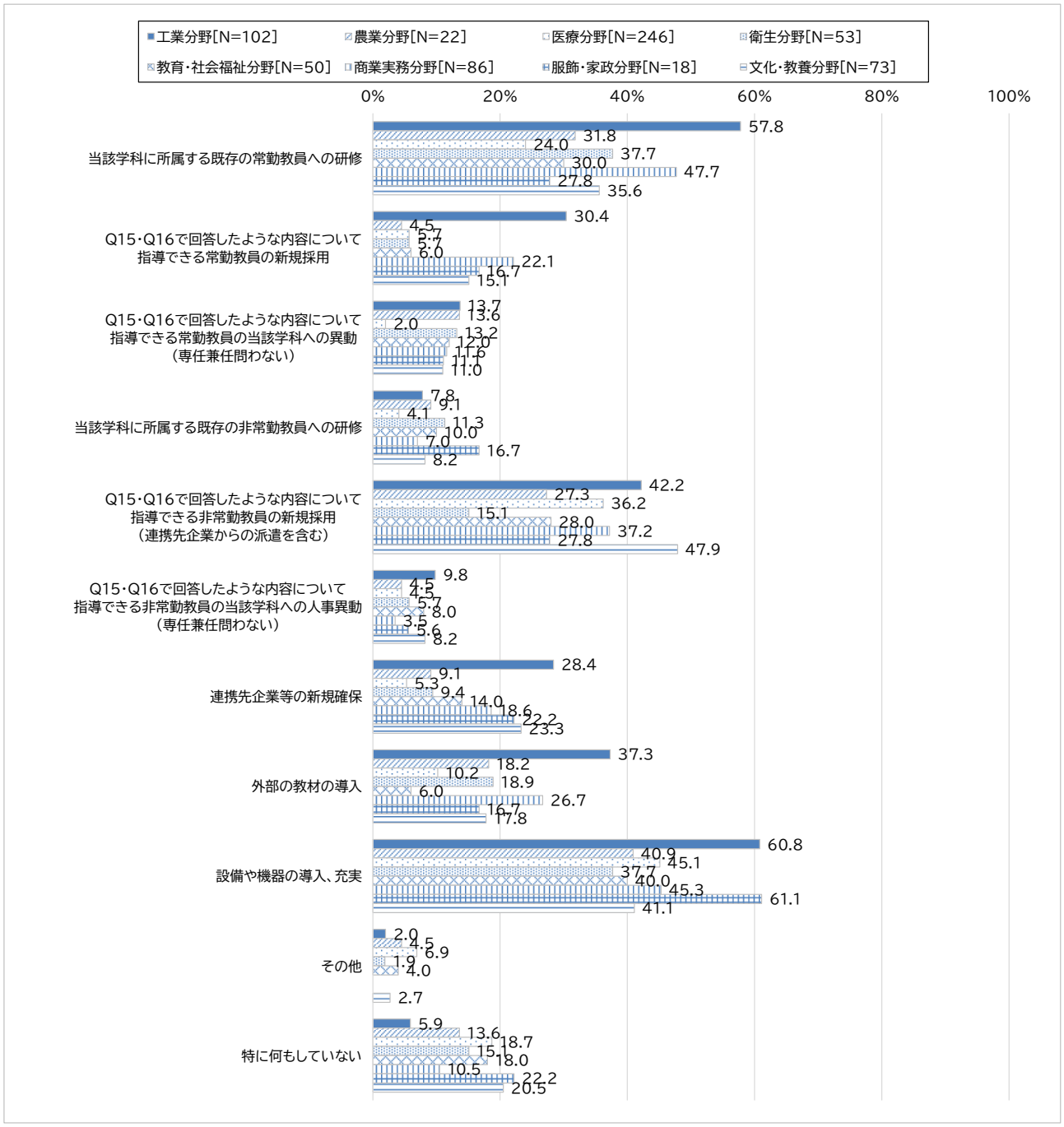

図 3-70 体制整備（複数回答）（分野別）

● 「その他」については、「教員個人の自己研鑽」「既存の非常勤教員への依頼」等の回答が得られた。

表 3-10 体制整備 その他(自由回答)

カテゴリー	回答例
教員個人の自己研鑽	・ 常勤教員のパソコンに関する資格取得 ・ 自己研鑽 ・ 既存教員の自主学習
既存の非常勤教員への依頼	・ カリキュラム改正時に非常勤講師と講義内容を調整し、変更して頂いた。
その他	・ 学科名変更 ・ 連携企業との関係性強化

※当社にて回答をいくつか抜粋

8） 教員研修（Q44）

- 3.3.3(5)7)で「研修」を選択した場合）実施した教員研修は、「学校・学校法人内の教職員による研修の実施」が 78.8%で最も高かった。
- 職業実践専門課程の有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、職業実践専門課程のある学校の方が、ない学校より、「外部主催の研修への参加」の割合が比較的高かった。

- Q44 Q9 で「1 番目に多い学科」として回答した学科についてお聞きします。その学科では、どのような教員研修を行いましたか。当てはまるものをすべてお選びください。（MA）

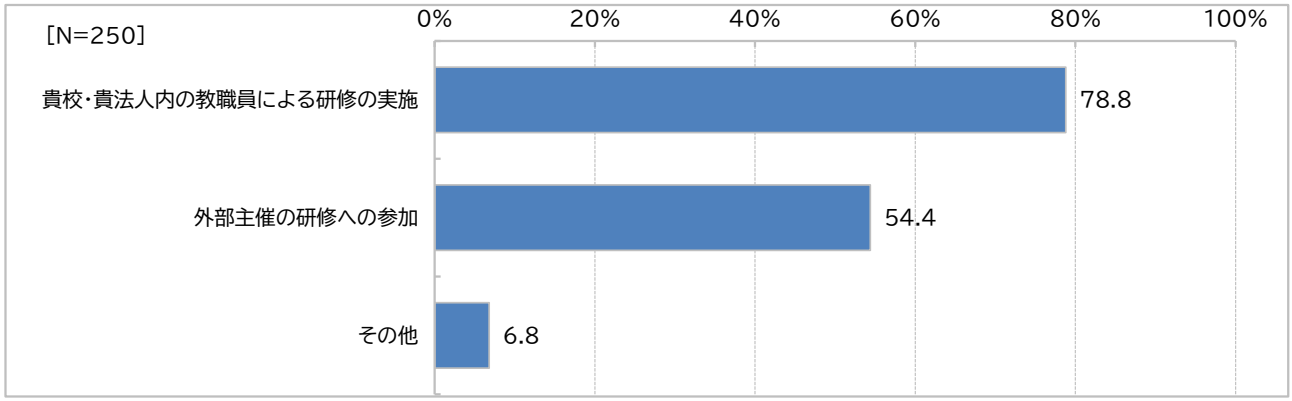

図 3-71 教育研修（複数回答）

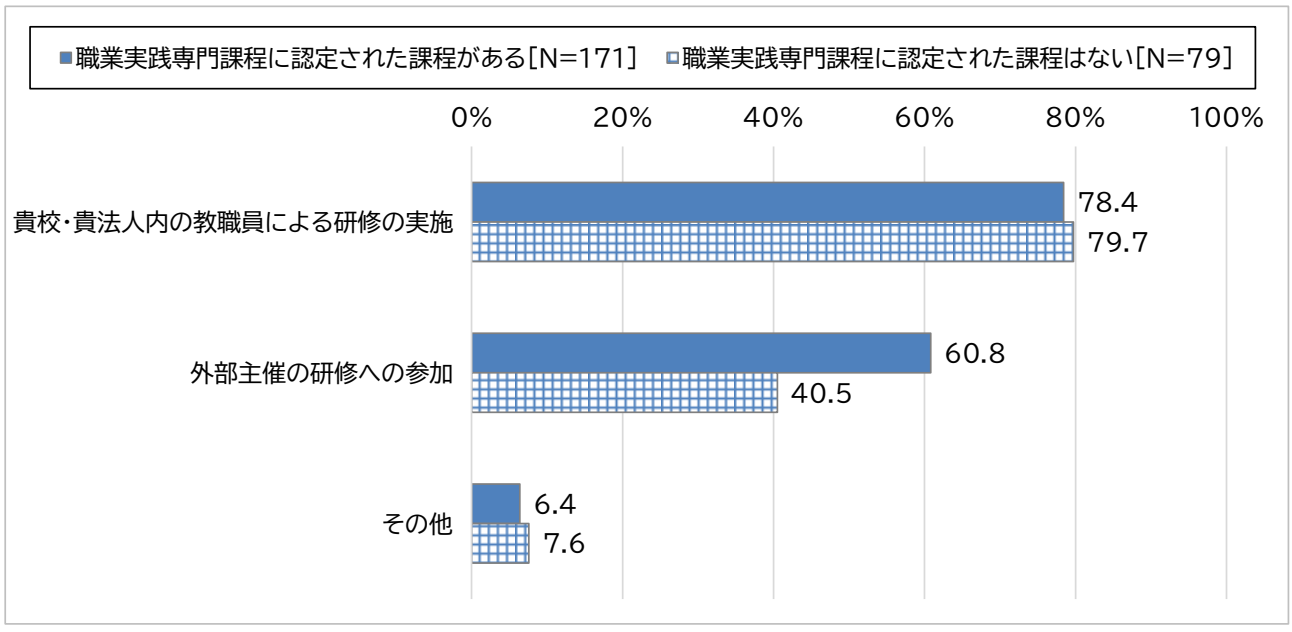

図 3-72 教育研修（複数回答）（職業実践専門課程有無別）

● 「その他」については、「e-Learning」「外部講師による研修」等の回答が得られた。

表 3-11 教員研修 その他(自由回答)

カテゴリー	回答例
e-Learning	・ e-Learning ・ オンラインによる e-Learning
外部講師による研修	・ 非常勤講師やインターンシップでの情報収集・分析 ・ 企業・団体から講師派遣、学内研修 ・ 外部講師を招いての学内研修
その他	・ 情報科学授業での指導助手経験 ・ 参考書での確認 ・ 関連見本市視察

※当社にて回答をいくつか抜粋

9） 教員研修の概要（Q45）

- 教員研修の概要については、「IT・情報リテラシー」「DX の概要」「AI」「ツール活用」「情報セキュリティ」「SNS 活用」「データ分析・活用」「事例」「教育方法」等の回答が得られた。

- Q45 Q9 で「1 番目に多い学科」として回答した学科についてお聞きします。実施・活用した教員研修は、どのような内容でしたか。研修名や概要等を教えてください。

表 3-12 教員研修の概要（自由回答）

カテゴリー	回答例
IT・情報リテラシー	・ PC の基本操作についての研修 ・ デジタルリテラシーの学習 ・ 情報リテラシー、ICT の活用 ・ ネットリテラシー ・ IT 活用に関しての研修 ・ IT・DX 教育を行うために各リテラシーについて学習した ・ 医療看護における情報リテラシーについて
DX の概要	・ DX 活用における知識の学習 ・ 歯科技工士養成校の団体が主催する、DX 化研修への参加 等 ・ DX 人材活用への取組 ・ DX の捉え方、活用例、効果問題などについて学習した
AI	・ 機械学習セミナー ・ 生成 AI 利活用方法に関する社内研修 ・ 「実務への AI 実装」という研修で、実社会の問題解決事例を学んだ。 ・ AI に関する技術研修 ・ ChatGPT を活用したデザイン、AI を活用したデザインと今後の動向 ・ AI の仕組みや機械学習アルゴリズムの学習 ・ 「業務のための画像/テキスト生成 AI 入門」「ChatGPT だけじゃない！生成 AI で変わる仕事術」 ・ 業界理解研修や AI を使用した授業展開研修 ・ 生成 AI の現状を知り、授業で活用していくための学習 ・ AI 等の世界での動向を確認するために特別講師からの講義を受けた
ツール活用	・ オフィスソフトの基本操作と効率的な操作についての研修 ・ AWS などクラウド研修を受講 ・ NTT データ数理システム MSIIM Conference ・ CAD の使用方法についての学習 ・ ネットワーク活用，各アプリケーションの使い方 ・ 新 OS、アプリケーションへの対応

カテゴリー	回答例
	・ 航空予約システムアマデウスの研修を受けた ・ 画像（静止画、動画）処理 ・ Teams のようなクラウドツールの活用法 ・ Google フォームの使い方今後求められる力 ・ プログラミングに関する研修（オンライン研修） ・ ノーコードツールの活用 ・ 営農管理システムの利用について学修した。 ・ ローコード開発環境のソフトウェアの使用方法について学習した ・ Protools を使用した収録技術研修
情報セキュリティ	・ IT リテラシー・セキュリティ（個人情報管理） ・ 情報セキュリティや情報リテラシーについて学習している。 ・ 「インターネットマナーとセキュリティ研修」インターネットや情報ネットワークの利用上の注意点について改めて学び、意識を高める。 ・ 個人情報保護に関する実務研修 ・ サイバーセキュリティ ・ 情報セキュリティ分野を教えるため、セキュリティについて学習できる研修に参加
SNS 活用	・ 情報処理や SNS の活用について学習した ・ SNS の使用方法、対人トラブル事例について学習した ・ SNS の使用上の注意 ・ SNS トラブル回避について学習した ・ 現在利用頻度の高い SNS の実例（利便性・使用目的・誹謗中傷などの被害を含む）とデータを交えての講義
データ分析・活用	・ データ活用研修 ・ 統計について ・ 情報処理とデータ分析の基礎 ・ データサイエンスに関する研修 ・ 最近だと、データ分析・データ活用方法を教えるため統計、統計ソフト R について学習した ・ 学生が取り組むプロジェクト学習のためのデータ分析手法やプレゼン発表のための校内研修 ・ データの処理や、データの活用などについて学習した ・ 情報管理に関する研修会への参加を促し、データ分析や統計的処理について学習する機会を提供した ・ 統計の理論とデータの分析の方法を学習した。 ・ データ分析の基本（統計、見える化の手法について）
事例	・ 現場での活用事例など

カテゴリー	回答例
	・ DX 化の具体例
教育方法	・ 「Google Workspace for Education」教育の現場に有用な機能やアプリケーションを紹介し、様々な教育の場面で活用することで、教育のパフォーマンスの最適化を図り、革新的な学習環境づくりを目指す。 ・ 教材を作成、活用するためのアプリについて学習 ・ 学習支援ソフトの勉強会 ・ タブレット端末の活用方法、デジタル教材の活用方法、PC を使った学園内システムの利用方法等 ・ Google クラスルーム研修 ・ 学生の能力の差に対する指導方法の学習としてグループ活動や能力別対応の調整の教員研修会 ・ e-ラーニングを活用した授業等について ・ ICT を活用した教材の使用方法や授業手法、自治体が実施する情報セキュリティ・リテラシー研修 ・ 効率的なオンライン教育の手法について学習した ・ ナレッジ・マネジメント、コーチング等 ・ 学生に対するカウンセリングを学んだ ・ 検定対策の講師養成講座 ・ 企業が提供するカリキュラムの指導方法教育等 ・ 学生に良い授業を行うため、教授力向上研修、インストラクショナル研修に参加した ・ 動画教材活用のための教員研修 ・ 学習支援システム（WebClass）、電子教科書（iPad）の運用について ・ 電子黒板の導入にあたり操作方法の習得に加えて授業の質の向上を目標とした研修を行った。 ・ 教育意図と実施方法についての協議
その他	・ エンターテインメント業界の動向 ・ サーティファイ主催ビジネス著作権検定試験の受験 ・ デザイン思考についての研修・システム思考についての研修・DX 人材についての研修

※当社にて回答をいくつか抜粋

10）運営予算（年間予算に占める割合）（Q46）

- 学科の運営予算が年間予算に占める割合は、「1～9%」が 24.4%で最も高く、「100%」が19.8%でそれに続いていた[26]。

- Q46 Q9で「1番目に多い学科」として回答した学科についてお聞きします。その学科の運営には、貴校の年間予算の何%程度の予算を使用していますか。

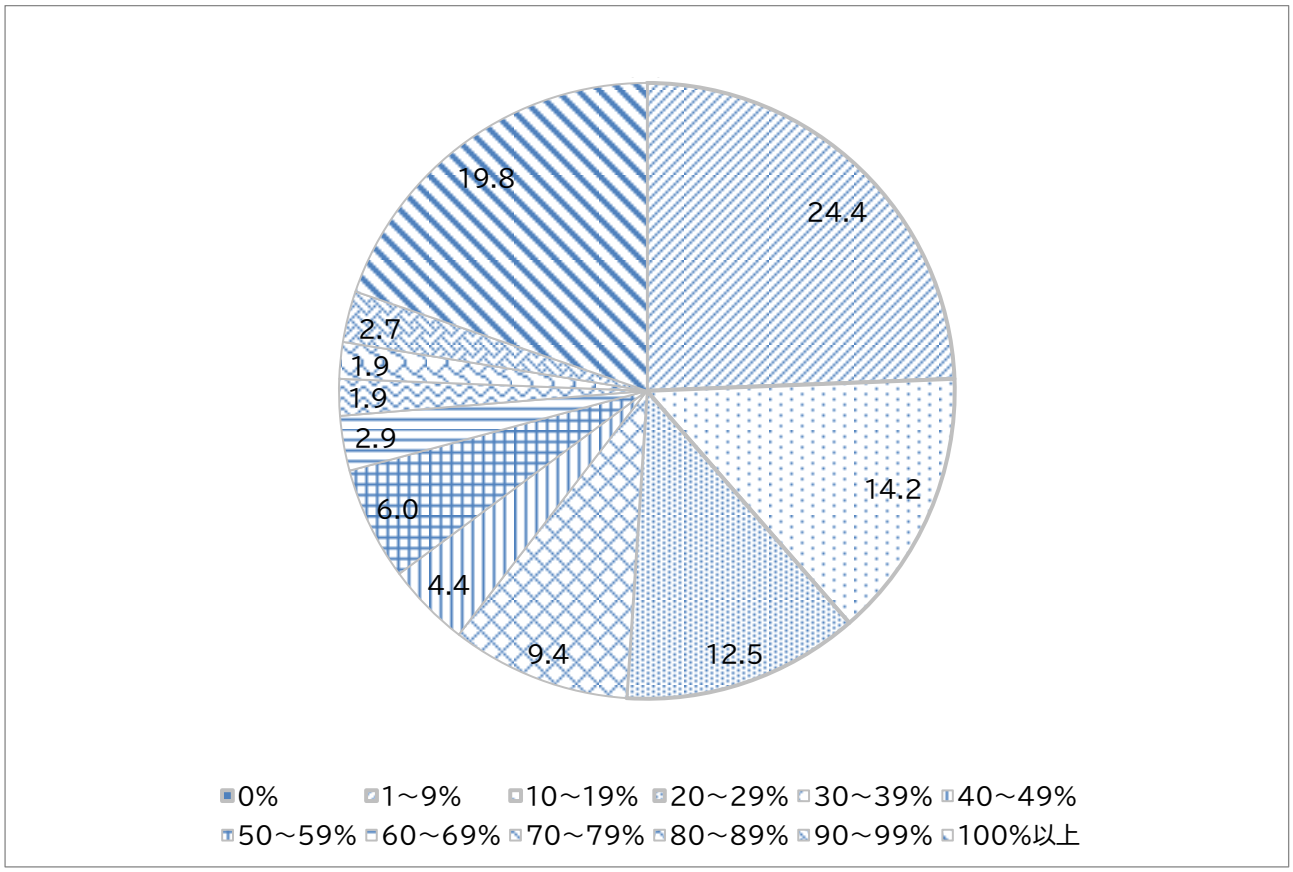

図 3-73 その学科の運営予算が年間予算に占める割合（数値入力を集計したもの）

[26] 学科の運営予算が年間予算に占める割合が「100%」の学校のうち 88.3%は、1学科のみ有する学校であった（グラフの掲載は割愛）。

11）上記予算の他学科との比較（Q47）

- 3.3.3(5)10)で回答した割合を、他学科の運営予算が年間予算に占める割合と比較すると、（どちらが高いか)「わからない」が 40.4%で最も高かったが、高低の判断がつく場合は、「同等程度」が 32.9%で最も高かった。

- Q47　上記は、他の学科の運営予算と比較して、高いですか、低いですか。（SA）

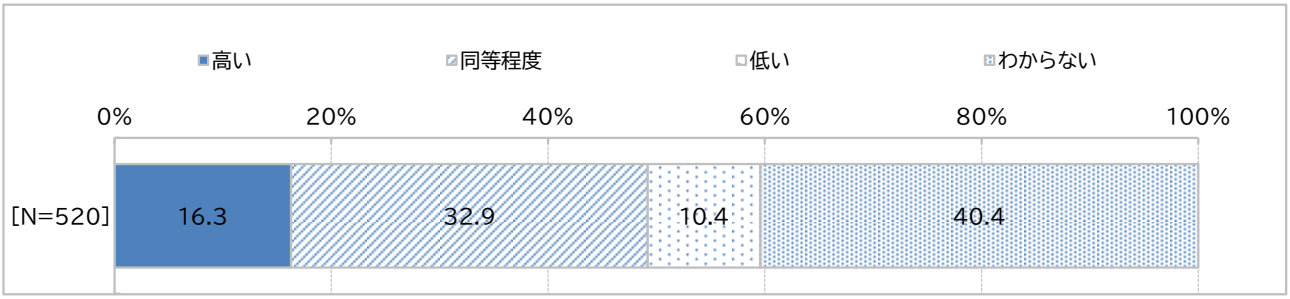

図 3-74　上記予算の他学科との比較（単一回答）

12）DX 教育の実施の課題（Q48）

- DX 教育を実施する際の課題は、「設備や機器の導入、充実」が 48.6%で最も高く、「指導できる人材の確保」が 39.7%でそれに続いていた。令和 4 年度では、「指導できる人材の確保」が最も高かった（ただし、「設備や機器の導入、充実」という選択肢は令和 6 年度新設）。
- 職業実践専門課程の有無別にみると、職業実践専門課程のある学校の方が、「企業等や業界のニーズ把握」「企業等業界ニーズを踏まえた学修目標の明確化や教育課程編成」「連携先企業等の確保」等に課題を感じている割合が高かった。
- 分野別にみると、工業分野は他の分野に比べ、「企業等業界ニーズを踏まえた学修目標の明確化や教育課程編成」「連携先企業等の確保」に課題を感じている割合が高かった。

- Q48　Q9 で「1 番目に多い学科」として回答した学科についてお聞きします。その学科では、Q15・Q16 で回答したような内容を扱うにあたり、どのような課題がありましたか。当てはまるものをすべてお選びください。

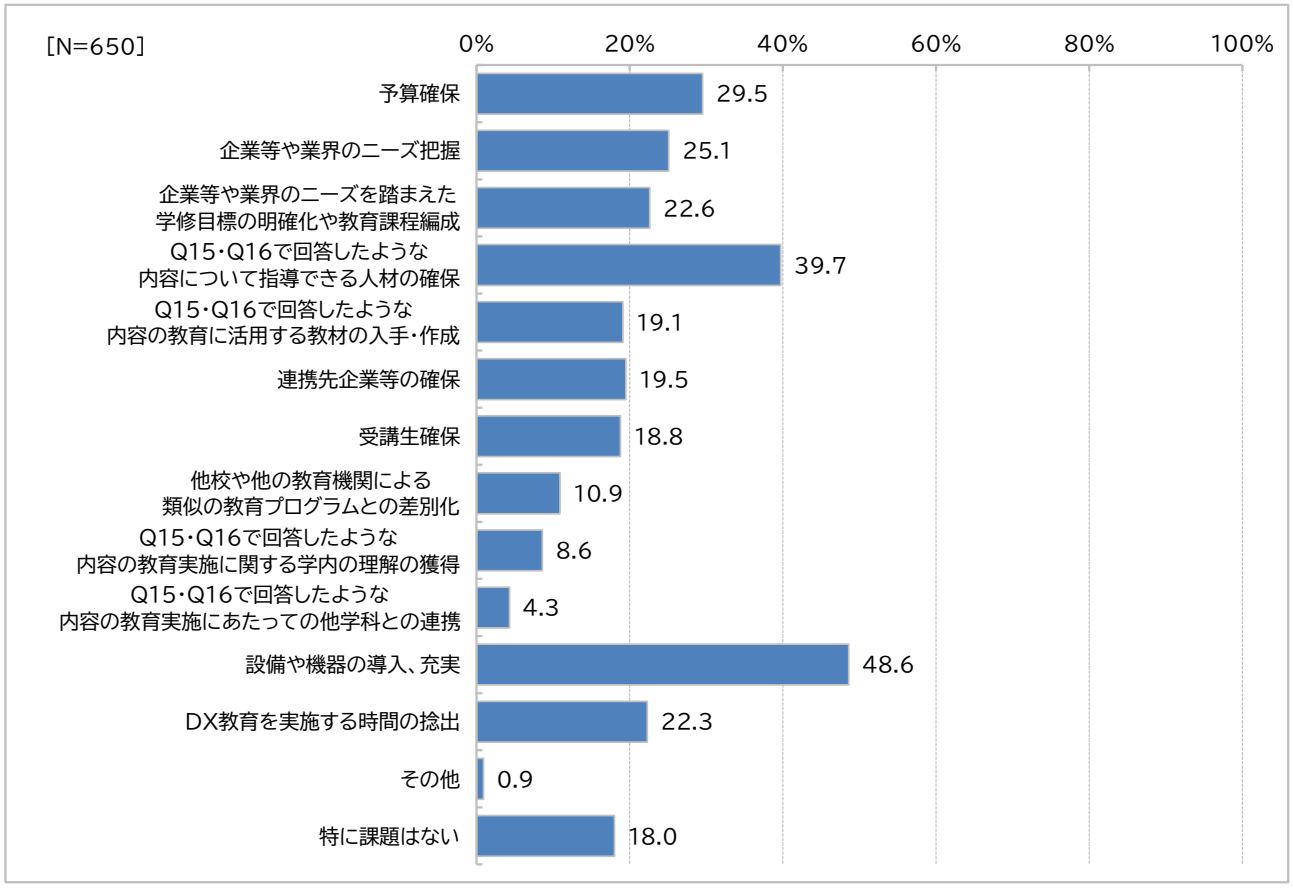

図 3-75　DX 教育の実施の課題（複数回答）

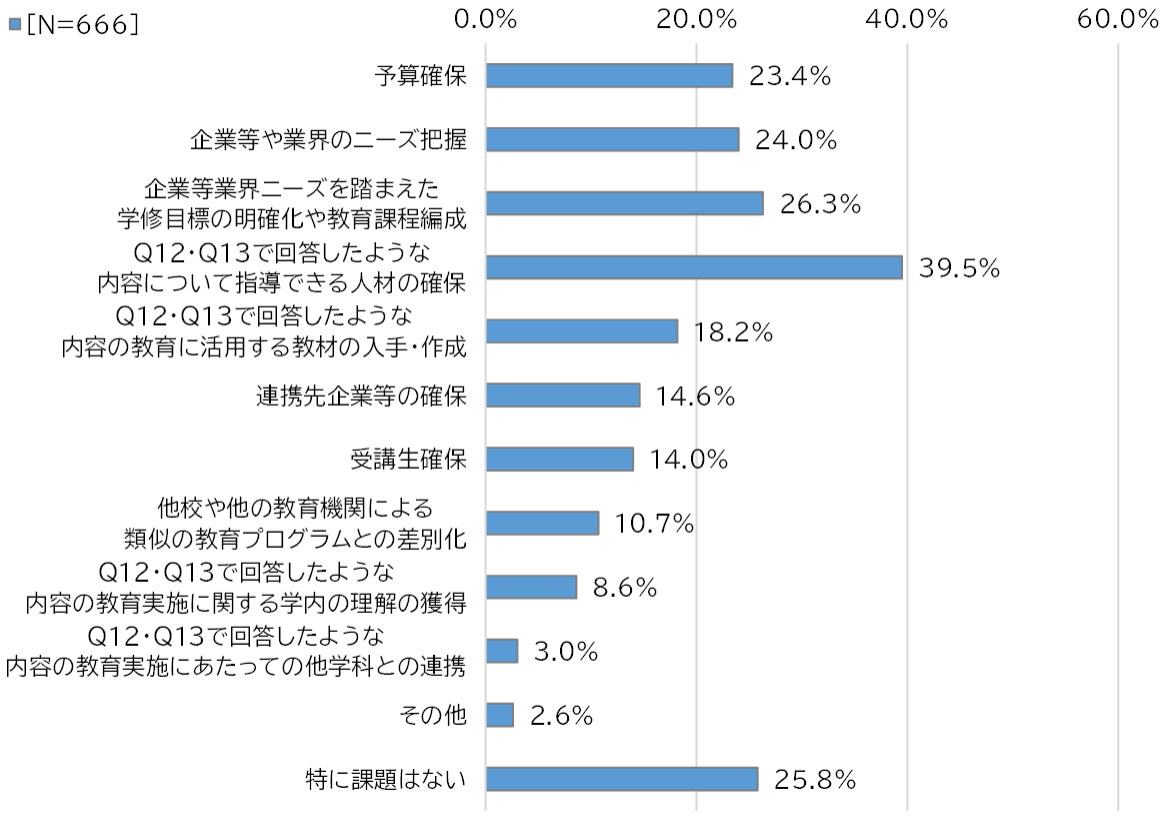

図 3-76 【参考:令和 4 年度】DX 教育の実施の課題(複数回答)

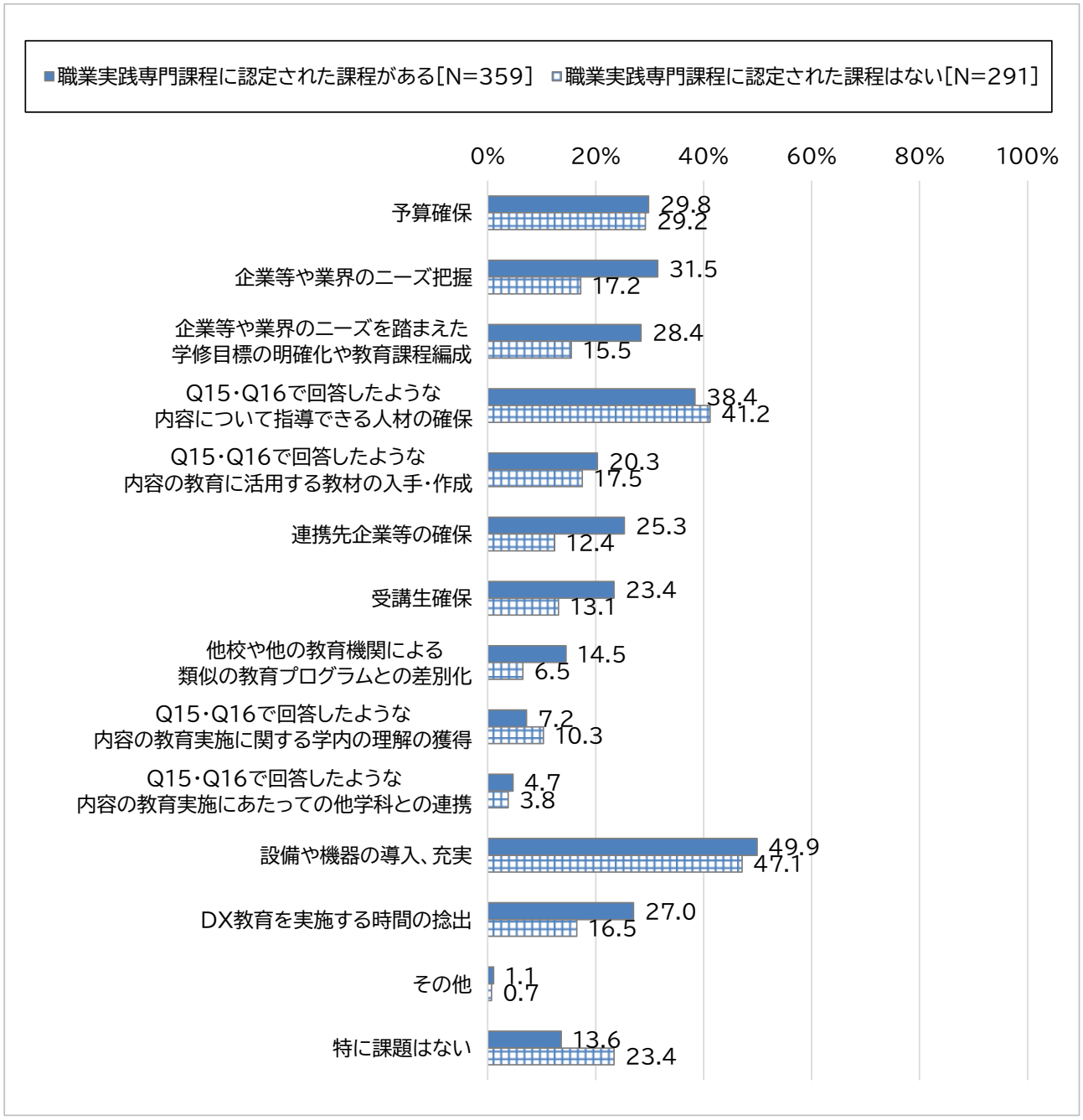

図 3-77 DX 教育の実施の課題(複数回答)(職業実践専門課程有無別)

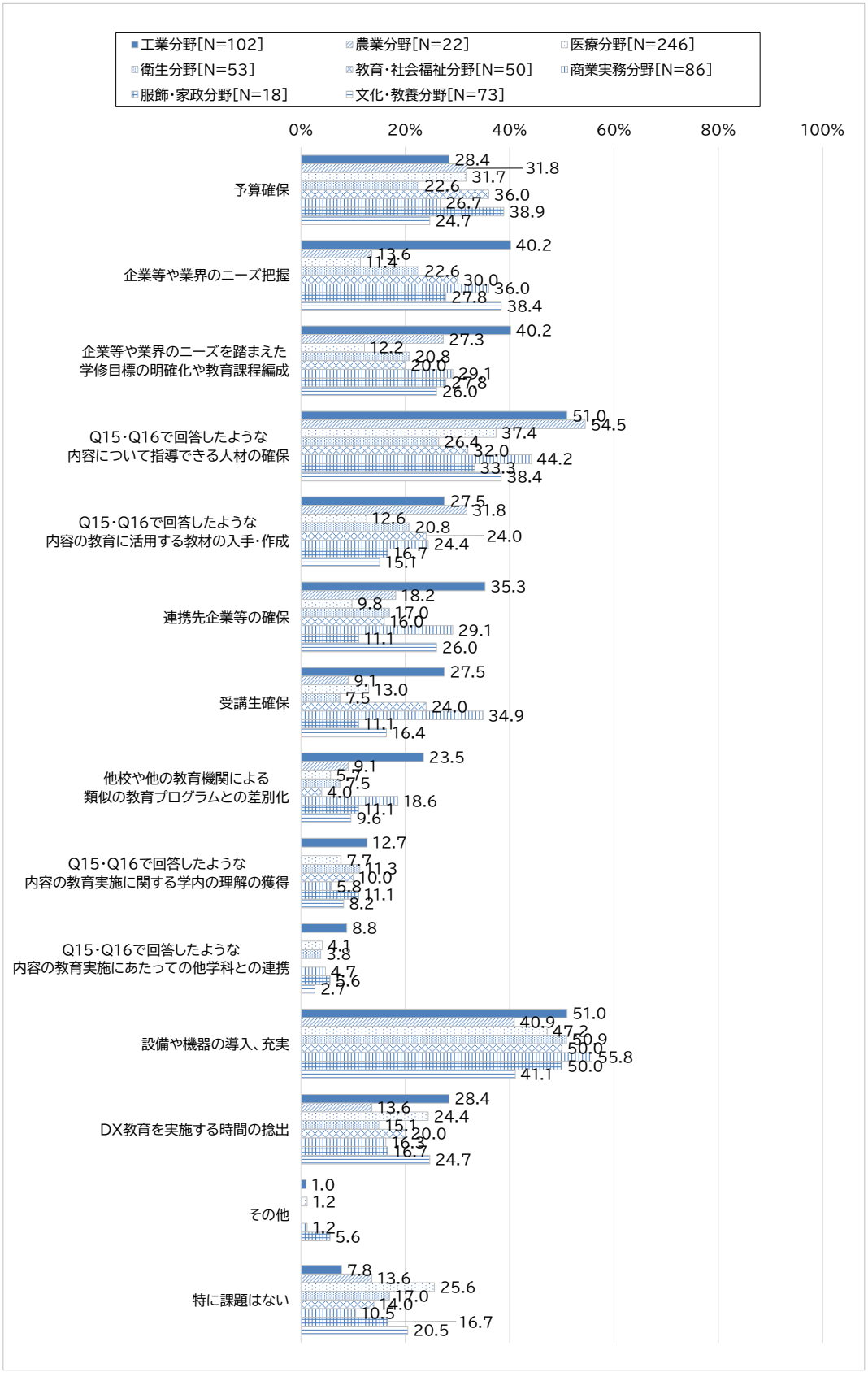

図 3-78 DX 教育の実施の課題（複数回答）（分野別）

● 「その他」については、DX 教育を目的としていない等の回答が得られた。

表 3-13 DX 教育の実施の課題 その他（自由回答）

回答例
・　国家試験合格がメインとなるため DX 教育を目的としていない

※当社にて回答をいくつか抜粋

13)（受講生確保に課題を感じている場合）受講生確保の具体的な課題（Q49）

- 受講生確保の具体的な課題は、「地域の高卒生が減少している」が 64.8%で最も高く、「当該業界の人気が低迷している」が 38.5%でそれに続いていた。

- Q49 Q48 で「受講生確保」と回答した方にお聞きします。受講生確保に関して、どのような点に課題を感じていましたか。（MA）

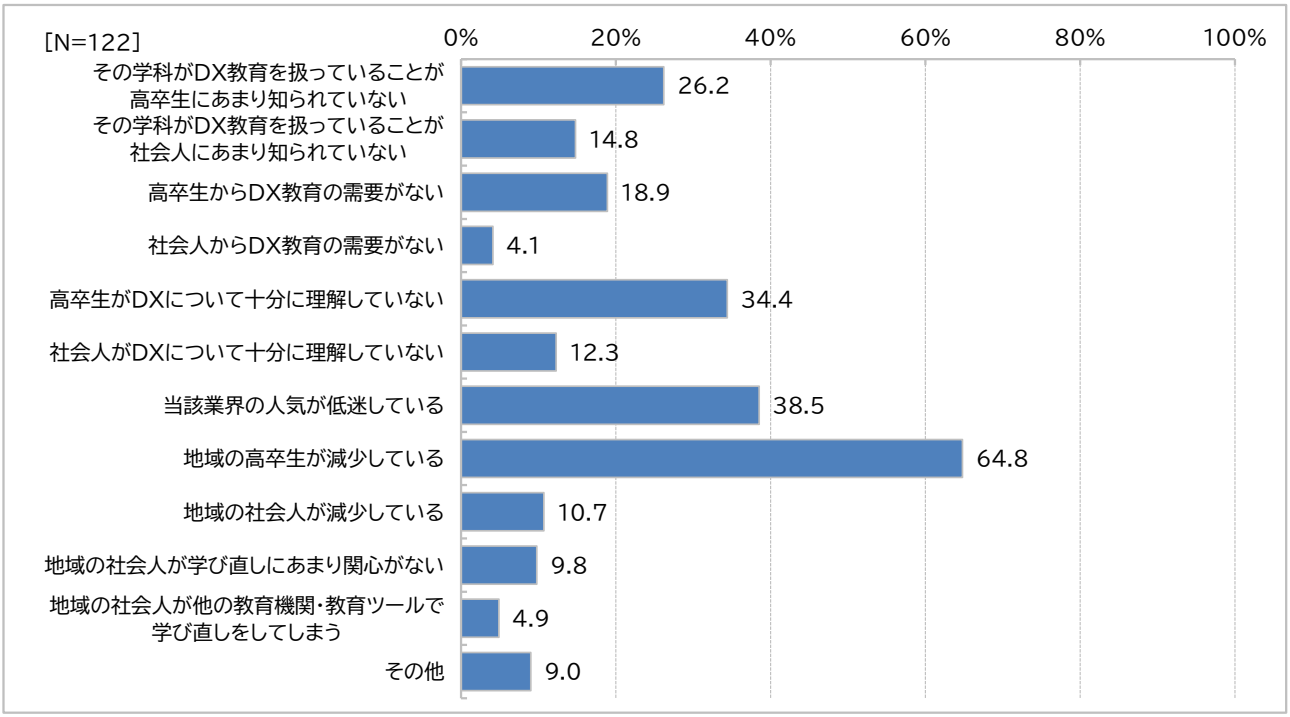

図 3-79 受講生確保の具体的な課題（複数回答）

● 「その他」については、「准看護学校の減少」「他の教育機関との競合」等の回答が得られた。

表 3-14 受講生確保の具体的な課題 その他（自由回答）

カテゴリー	回答例
准看護学校の減少	・ 地域の准看護師の進学率が低下していることや准看護学校が減少しているため学生の確保が難しい ・ 准看護学校が減少している
他の教育機関との競合	・ 大学全入 ・ 競合大学が増えている ・ 他校との競合 ・ 他学への進学
その他	・ 学科名変更をしたため、教育内容が適切に届けられていないことが考えられる。進路先の開拓と適切な公開 ・ 本校の立地

※当社にて回答をいくつか抜粋

14）課題の解決/改善状況（Q50）

- 現在は解決した／状況が改善している課題は、「設備や機器の導入、充実」が 48.6%で最も高く、「指導できる人材の確保」が 39.7%でそれに続いている。

- Q50 Q48 で選択した課題のうち、現在は解決した／状況が改善しているものはありますか。当てはまるものをすべてお選びください。

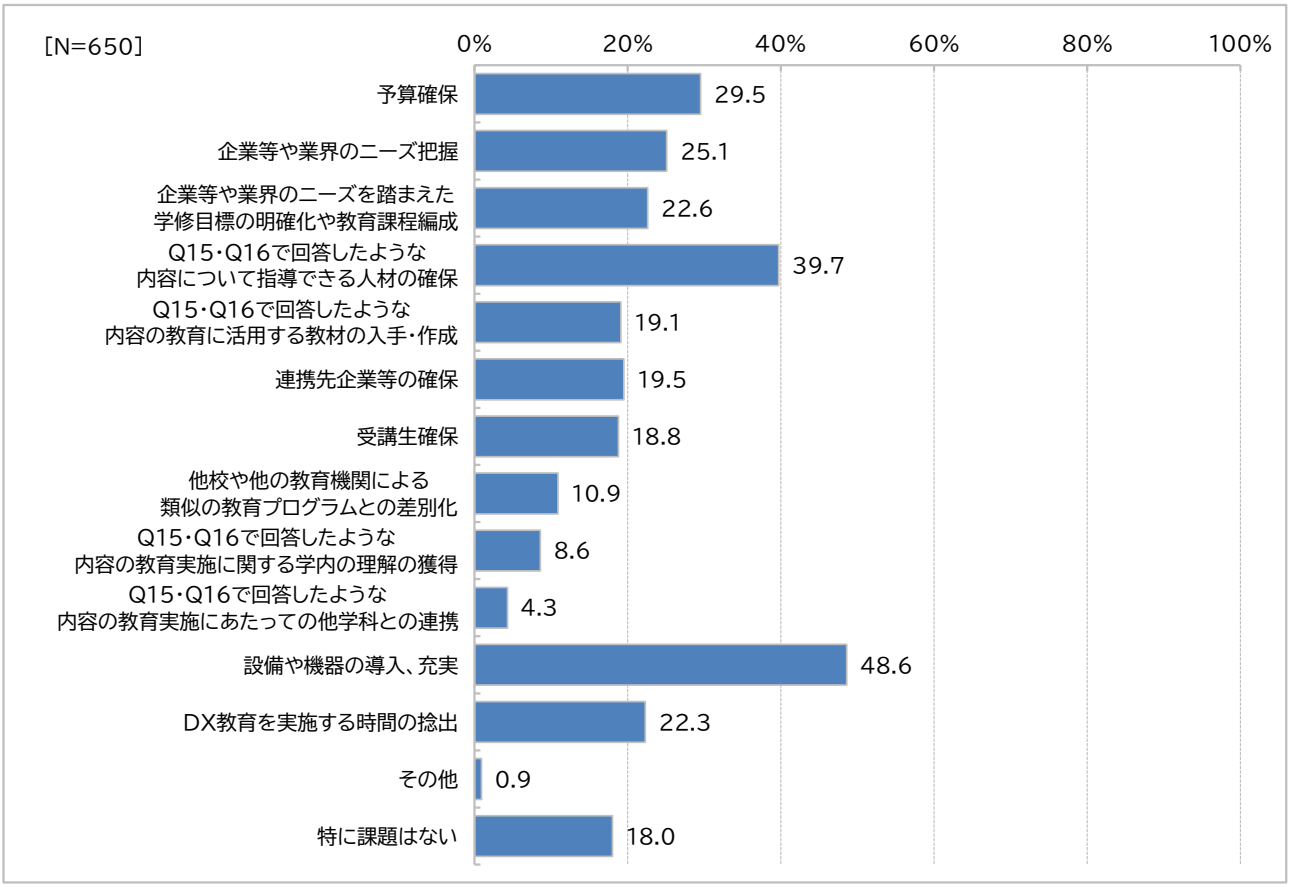

図 3-80 課題の解決/改善状況（複数回答）

15）課題の解決/改善の要因（Q51）

- 課題の解決/改善の要因としては、以下のような回答が得られた。
  - 予算確保：学生募集、補助金の獲得
  - 企業等や業界のニーズ把握：企業等からの情報収集、卒業生からの情報収集
  - 企業等業界ニーズを踏まえた学修目標の明確化や教育課程編成：
    外部者との意見交換の強化（企業等、卒業生）、学校・学校法人内での情報共有・理解促進
  - 指導できる人材の確保：
    非常勤教員の確保、教員の新規採用への注力、既存の教員の能力開発
  - 教材の入手・作成：テキスト選定
  - 連携先企業等の確保：企業訪問、学科の認知度向上
  - 受講生確保：受講生ニーズとのすり合わせ、設備等の刷新による魅力向上
  - 他校や他の教育機関による類似の教育プログラムとの差別化：
    特徴的な教育活動の実施、受講生のニーズ把握
  - 学内の理解の獲得：学校内での情報共有・認識統一、トップダウンでの実施
  - 他学科との連携：（特に回答なし）
  - 設備や機器の導入、充実：
    予算確保、補助金の活用、企業連携による機器導入、システム内製化
  - 時間の捻出：カリキュラムの変更・効率化

- Q51　Q50 で選択した、 解決した／状況が改善している課題について、 解決・状況改善の要因と考えられるもの（外部・内部環境の変化、 貴校自身の取組等）があれば教えてください。

表 3-15 課題の解決/改善の要因（自由回答）

課題	カテゴリー	回答例
予算確保	学生募集	・ 入学生確保により予算が限りなく確保できると考えるため学生募集に力を注いでいる。
	補助金の獲得	・ 今年度、農林水産省補助事業を活用して通信環境及びタブレット PC 整備を実施している。
企業等や業界のニーズ把握	—	・ 企業連携等で企業が求める人材についての情報を得ている。 ・ 教育課程編成委員会での検討 ・ 教育課程編成委員会等の実施によるニーズの把握の流れを構築した ・ リサーチと状況の把握、課題解決策の検討を行った ・ 企業と関係の強化、情報収集 ・ 企業間や部門間での領域横断や意見交流、IR 活動 ・ 既卒生のフィードバックと改善策の実施

課題	カテゴリー	回答例
企業等や業界のニーズを踏まえた学修目標の明確化や教育課程編成	外部者との意見交換の強化	・企業との打ち合わせ等の時間をかなり増やすことで、求めているスキルの明確化、協力してもらえる箇所の明確化など、齟齬が減った。 ・産学連携や業界の方々へのヒアリングや教育課程編成委員会における意見交換 ・職業実践専門課程の教育課程編成委員会で、外部委員との意見交換の中で改善している。 ・広報部を中心とした企業との積極的な情報交換 ・既卒生のフィードバックと改善策の実施 ※「企業等や業界のニーズ把握」と重複する回答多数。
	学校・学校法人内での情報共有・理解促進	・姉妹校などの協力で業界情報がつかめるようになってきたため ・社会的ニーズを教職員が共通に理解し取り組んだこと
Q15・Q16 で回答したような内容について指導できる人材の確保	非常勤教員の確保	・専門分野での人材の紹介 ・非常勤講師からの紹介 ・連携先企業からの講師派遣の実現による ・近隣の大学講師に依頼できているから ・生徒数が少なく授業コマ数も少ないため、非常勤講師の採用で解決できた
	教員の新規採用への注力	・求人の明確化 ・募集活動に力を入れている
	既存の教員の能力開発	・教員のスキル向上により新たに採用することなく、ある程度の能力を持った教員を確保している。 ・学内で体系的な DX 知識の学習を図ったこと
Q15・Q16 で回答したような内容の教育に活用する教材の入手・作成	―	・テキストを選定
連携先企業等の確保	―	・教員の企業訪問からの連携活動 ・実績を作ることにより、他の企業さんへの提案が行えるようになったため ・業界団体との連携協定締結、企業との産学連携など ・企業間や部門間での領域横断や意見交流、IR 活動 ・スポーツ業界での学科認知とニーズにより解決した
受講生確保	受講生ニーズとのすり合わせ	・学びたいという入学希望者のニーズを具現化すること ・顧客の価値を考えた商品の見直し ・入学前の丁寧な説明により、理解を促した

課題	カテゴリー	回答例
	設備等の刷新による魅力向上	・新校舎の完成により、出願者が増加傾向にある
他校や他の教育機関による類似の教育プログラムとの差別化	―	・本校の特徴的なプログラムとして、実店舗の運営がある。かなり前より行ってはいるが、実務経験のある常勤教員の採用により、ここ数年で格段に充実をしてきている。教育課程編成委員、学校関係者委員など、内外からの評価も良好と捉えている。 ・受験生のニーズの把握と旧態依然とした教育からの脱却
Q15・Q16 で回答したような内容の教育実施に関する学内の理解の獲得	学校内での情報共有・認識統一	・段階的な技術の習得により、他学科との合同授業の対応 ・職員間の丁寧な情報共有 ・常勤・非常勤職員合同の研修会の実施 ・担当講師から事前に教員へ講義内容の周知と演習の実施があったため、教務の認識が統一できた ・学内の教職員への丁寧な説明と研修への参加
	トップダウンでの実施	・学園の最高責任者が DX への理解を示し、導入を決断したことが大きな要因 ・該当学科に限らず、学校長からのトップダウンにより全ての学科において積極的に ICT を活用した教育活動に取り組むようになった。
Q15・Q16 で回答したような内容の教育実施にあたっての他学科との連携		（特に回答なし）
設備や機器の導入、充実	予算確保、補助金の活用	・DX 推進に向けた予算確保 ・補助金申請による設備購入ができている ・今年度、農林水産省補助事業を活用して通信環境及びタブレット PC 整備を実施している。しかし、今後、性能の陳腐化や耐用年数経過後の更新方法を検討していく必要がある。
	企業連携による機器導入	・企業との連携によって少数だが、新しい機器を導入することができた。
	システム内製化	・過去には連携企業の情報システムを借用していたが、自校で内製することにより、教育科目を充することができた
DX 教育を実施する時間の捻出	―	・カリキュラムの変更 ・実習を効率化し、DX 授業の時間を捻出した。

※当社にて回答をいくつか抜粋

※3.3.3(5)14)において課題を複数選択している場合、課題と解決/改善の要因の対応づけは当社判断による

（6） その他

1） DX 教育の今後の方針（Q52【DX 教育実施校】）

- DX 教育実施校の今後の方針は、学科については、内容もレベルも「現状維持」が最も高かった（いずれも約 80%）。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
- 養成施設の指定有無別にみると、養成施設に指定された学科のない[27]学校の方が、内容を増やす・レベルを上げる予定との回答割合が大きい。

- Q52 学科で何かしらの DX 教育を扱っていると回答した方にお伺いします。Q8 で選択した内容の教育について、今後の方針を教えてください。

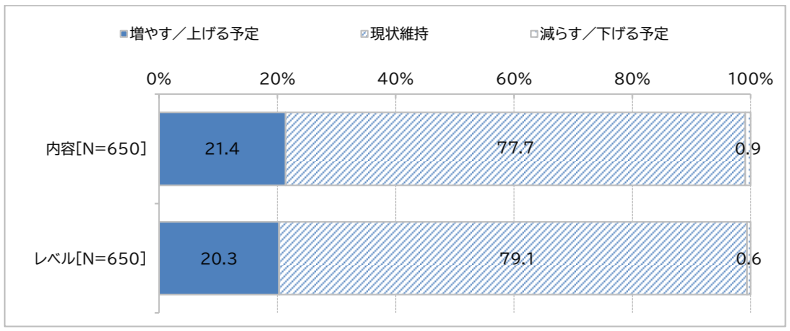

図 3-81 学科における DX 教育の今後の方針（単一回答）【DX 教育実施校】

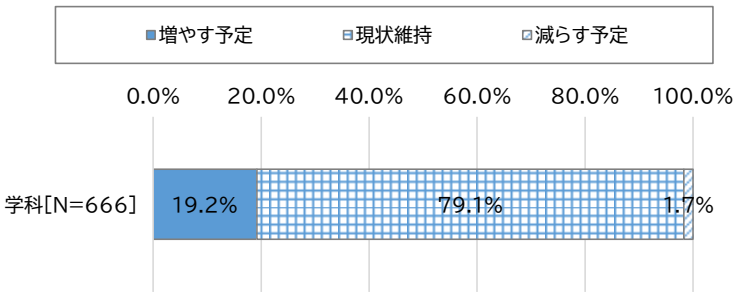

図 3-82 【参考：令和 4 年度】学科における DX 教育の今後の方針：内容（単一回答）【DX 教育実施校】

[27] DX 教育の総合計時間が多い順に最大 5 学科分についてのみ、養成施設への指定有無を尋ねているため、それ以外の学科が養成施設に指定されている可能性があることには注意を要する。

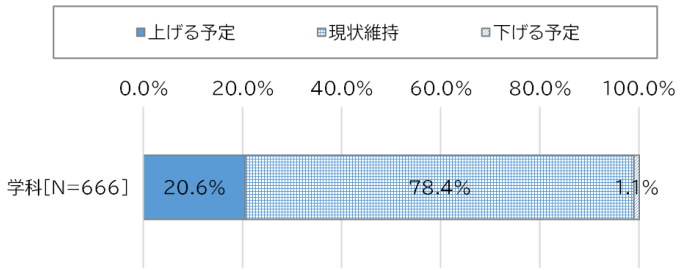

図 3-83 【参考:令和 4 年度】学科における DX 教育の今後の方針:レベル(単一回答)【DX 教育実施校】

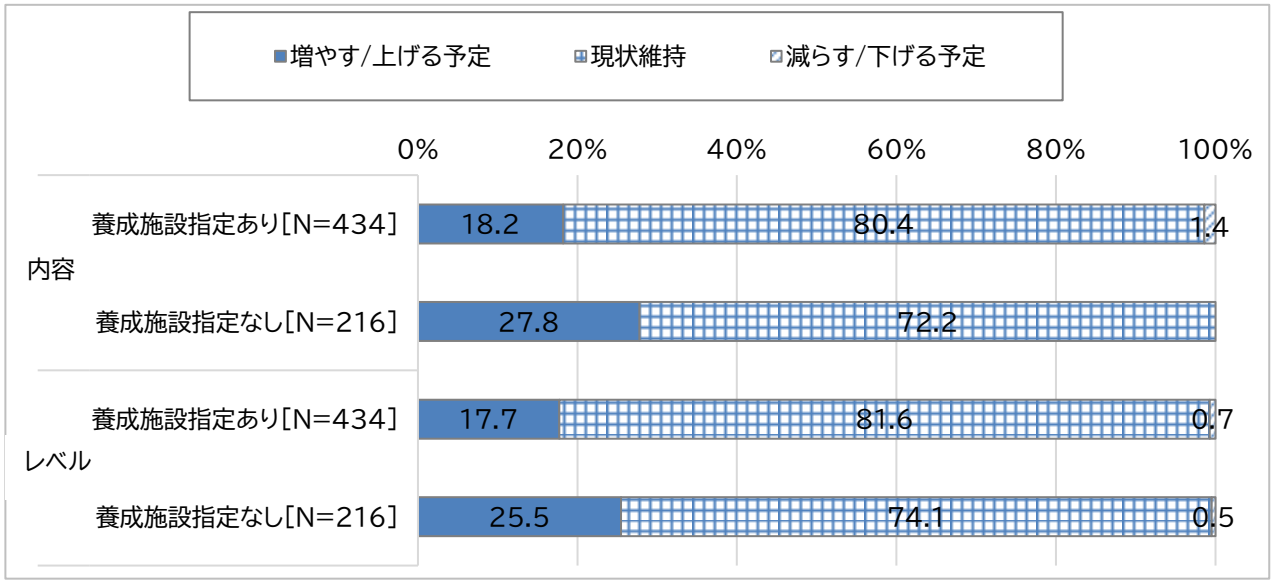

図 3-84 学科における DX 教育の今後の方針(単一回答)【DX 教育実施校】(養成施設指定の有無別)[28]

[28] Q12,19,24,29,34 において、1 学科でも「養成施設に指定されている」と回答した学校を「養成施設していあり」とした。

2） 上記の理由（Q53【DX 教育実施校】）

- 拡大意向の理由については、「時代・社会の要請」「業務上の必要性・重要性」「卒業後の活躍のため」「学園の方針」「入学者への対応」等の回答が得られた。
- 現状維持意向の理由については、「職業専門的な教育を優先」「カリキュラムのバランス」「カリキュラムの規定」「カリキュラムを変更したばかり」「教育効果を評価中」「学生のレベルを考慮」「教員のレベルを考慮、教員確保が困難」「時間がない」「業界のニーズがあまりない・わからない」「予算の確保」「設備の問題」「今後検討」「現状で問題なし」「必要性を感じない」「最低限の内容・レベルでよい」「募集停止・廃校」等の回答が得られた。
- 縮小意向の理由については、「カリキュラム編成の変更」「リソース不足」「募集停止」等の回答が得られた。

- Q53 上記の理由を教えてください。

表 3-16 今後の方針の理由（自由回答）

今後の方針	カテゴリー	回答例
拡大意向	時代・社会の要請	・時代や企業ニーズを考慮すると、DX についてある程度の教育は必要と考えるから ・社会的に DX 人材養成が重視されているから ・今後ますます必要性があがると感じるため ・医療業界の人材ニーズに合わせて変化が必要であるため。一方で内容レベルに関しては国が指定規則を定めており、そちらに従う方針であるため。 ・今後のIT系の専門教育に DX は欠かせないものと考えるから ・常に変化する IT に対応するため ・社会、企業が求める人材が、IT、AI を活用できる人材となっているので、全学生の基本的なリテラシーとなっているから ・社会での必要性は高く、多分野にも関連する分野である ・これからの社会人には必須と考えているため ・社会の変化に対応できるような人材を送り出せることにより、弊校の知名度が上がるのではないかと思う ・自動車の技術の変化に対応していくため ・DX の発展進歩が速いため、それらをカリキュラムに反映させていきたいため。 ・AI が台頭する中、DX 教育を受けている人材の必要性がさらに増すと考えているため。 ・即戦力としてより高度な知識技能を備えた人材を育成し DX 人材不足の解消に寄与するため

今後の方針	カテゴリー	回答例
		・ 社会のニーズに合わせた人材を育成するため ・ 今後の社会の変化を想定し、より必要な知識・技術であるため
	業務上の必要性・重要性	・ 将来の看護人材にとって必要なことであるから ・ スマート農業に関する教育が業界として急務であるから ・ 保育現場でも PC や ITC 機器の活用が進んできているため ・ 今後企業（病院）でも広く導入されるため ・ 臨床の現場でも DX を進めているため、基礎教育として現場に沿うような教育の必要性があるため ・ 調理業界での DX 化に対応したいため ・ 自動車の電子化、電動化に対応するため
	卒業後の活躍のため	・ 学生の卒業後の進路保障のため ・ これから社会に出ていく人材の教育において、IT 教育は少しでも多い方がよいと考えている ・ 就職後に学生がさらなる活躍をしていくためには、DX 教育のさらなる強化と教育内容の充実が必要と考えている。
	学園の方針	・ 学園のプロジェクトとして課題に挙がっており、今後のカリキュラム変更の際に取り入れようと検討しているため ・ これらの基礎を統合してディプロマポリシを体現する授業整備のため
	入学者への対応	・ 時代に合わせて DX 教育を受けた学生が入学するため ・ 現在の高校生で情報科目が必修化されていることにあわせて本校の学習内容もそれに合わせる必要があると認識しているため。 ・ 社会や学生の価値観が変化しているため対応していかなくてはいけない。
	その他	・ 日進月歩の内容であるので、一昨年、昨年の内容のままではいかないため、常に確認が必要と考えている。 ・ 近年デジタル化が加速するなか、DX 化の推進は学生の学習環境の整備だけでなく就職活動においても有利になるため ・ DX 教育が遅れていると感じているため ・ 現在の各授業は、基礎的なことが中心であり、また外部の方に単発的に指導いただいているケースが多く、今後さらにカリキュラムや内容を充実させていただきと考えているから。 ・ 授業内容の専門性を高めるため。 ・ カリキュラム改正に伴い増加 ・ 必要と考える内容の教授として不足していると評価しているから

今後の方針	カテゴリー	回答例
		・ 講義を受講した後の学生の行動に、個人情報や著作権に関する理解不足が感じられるため ・ 今後現場の人手不足の解消のために必要だから
現状維持意向	職業専門的な教育を優先	・ 看護に係る知識、技術の修得が主目的であり、付随する知識・スキルとして現状程度が適切と考えているため ・ DX 教育の基礎は習熟させているが国家試験対策に重点を置いており、今後は DX 教育のレベルアップにつなげる予定である。 ・ 調理師養成施設であり、これ以上 DX 教育に力を入れる予定はないから。 ・ 調理技術習得の時間を優先確保するため 1 年間という限られた時間の中での開講時間数に限界がある ・ 公務員合格が主な目的であるため、現状の PC 基本操作の習得（Word、Excel 等）を継続する予定。また、新学科では、ITリテラシーを学ぶ講座を多く設定する予定。 ・ 養成施設として中核的な美容師資格（理容師資格、メイク関連資格）の取得のための学習時間を担保するため ・ 業界の主たるニーズではないため ・ DX に携わることが本業ではないため ・ より職業に近い必要な課題への専門性を高めるため ・ メインが看護師国家試験の受験資格取得のための教育であり、それを疎かにしてまで ICT 教育の充実を図ることはできないと思っているから。 ・ SE、PG 育成のためのカリキュラムを優先させたい。 ・ 本校は歯科技工士の養成が専門のため、時間をこれ以上割く事が難しくそうなると比較的初歩的な部分しか対応できないため ・ 当校は歯科衛生士養成所のため、パソコンの基本的操作とデジタルリテラシーを学ぶレベルで十分なため。 ・ 当校はビジネスの専門学校のため、IT に関する知識・技術以外にも学ぶ内容が多いため ・ 当校における主たる学びの授業ではなく、ある程度のパソコンのスキルが伴えば十分であると認識しているため ・ 本校はエンターテインメント業界（役者・声優・テーマパーク）を目指すための教育を行っているため、DX 教育はそれらに関連する項目のみで良い。実技、表現を磨く授業がほとんどである。
	カリキュラムのバ	・ 他の教科との兼ね合いで具体的な方向が未定である。

今後の方針	カテゴリー	回答例
	ランス	・ 調理師養成のための必須科目との兼ね合い ・ 他科目等との関連性 ・ 養成指定カリキュラムとのバランスを考慮して ・ 他カリキュラム、資格取得との兼ね合い ・ 他のカリキュラムとのバランスがあるので、それを維持しながら実施するため
	カリキュラムの規定	・ 医療業界の人材ニーズに合わせて変化が必要であるため。一方で内容レベルに関しては国が指定規則を定めており、そちらに従う方針であるため。 ・ カリキュラムで決まっているため ・ 看護師養成所のカリキュラム３年課程の時間的な余裕が全くないため ・ ガイドラインの遵守 ・ 自動車整備士一種養成施設であるため、上記時間数を増やすことは難しいのが現状 ・ 法定授業時間数が定められており、時間の捻出が難しいから
	カリキュラムを変更したばかり	・ カリキュラム改訂直後のため ・ カリキュラムは数年に一度の見直しとなっており、しばらくは現状維持のため。
	教育効果を評価中	・ 新カリキュラム下の学生からの評価データが揃っていないため ・ スタートして年月が浅いため評価に至る材料がない ・ スタートして評価を終えていないため ・ 教育効果の結果を確認できていないため ・ 今年度の授業レベルをアップさせたところで、その成果を見極めるため時間を置く ・ 導入後、効果検証途中のため ・ 学生の修得状況の評価ができていないため
	学生のレベルを考慮	・ 内容が難しいと感じている学生もおり、表面的な学習では実践力につながらないと感じるため。より実践的な知識をわかりやすいレベルで講義する必要性を感じるため。 ・ 学生の理解度に鑑みて、レベルを上げることは適当ではありません。 ・ 入学希望者の基本スキルに照らして適当 ・ 学習者のレディネスの低下がみられるため、現状のカリキュラムの中で、現行の内容・レベルを維持する ・ 学生が入れ替わるため、常に同レベルの教育が必要である。 ・ 最近の学生の必要基礎知識の低さ

今後の方針	カテゴリー	回答例
		・ 基礎的な内容を指導しているが、レベルを上げても習得に困難がある。 ・ 様々な高校からの卒業生が多く，ITスキルに幅が大きいから（普通高校卒と工業・商業高校卒では差が大きい） ・ 留学生が多いのでDX推進の前に日本語能力の向上が必要になるため ・ 留学生が増えているので、内容を増やしたり、レベルを上げたりすることが難しい
	教員のレベルを考慮、教員確保が困難	・ 指導できる教員確保が、現状以上が困難 ・ 教員の人材確保が困難 ・ 授業時間数を増やせない。新たな教員を配置できない。 ・ 多くのことに対応したいが、レベルが上がるごとにそれを担える職員の確保ができない ・ マンパワーが足りない ・ 人材不足、知識不足
	時間がない	・ カリキュラム全体の中でこれ以上、時間を割くことができない ・ 資格取得のための授業時間数を確保するだけでいっぱいであるから。 ・ カリキュラム内で増やすことができない ・ 看護の実践に係る必要時間数が増加し、それも学外実習の時間が多く、これ以上時間数を増やすことはできない。 ・ カリキュラムが過密スケジュールである ・ 看護師養成所のカリキュラム３年課程の時間的な余裕が全くないため ・ 法定授業時間数が定められており、時間の捻出が難しいから ・ その他にやるべきことが沢山あるので
	業界のニーズがあまりない・わからない	・ 各企業のDX化が進んでいないため。誰のための・何のためのDX 化なのか、現場レベルでどのくらいの数が動けているのかを見ていくと時間数の増減は不要とどの学科も判断しているため。重要なのは重々分かるがそれだけ学ぶものではないし、活用の方法を提示できないと学生の学ぶモチベーションにもつながらない。ここを何とかするのが教員の仕事ではあるが、これに関しては教員の理解が必要。 ・ 企業からの要望がそれほどない ・ 就職先企業から求められるスキルとしてあまりニーズが無いため。 ・ 卒後どの程度、病院にてPCやIT、DX等の知識・技術が必要

今後の方針	カテゴリー	回答例
		か分かっていないため
	予算の確保	・ 予算的にこれ以上の改善は難しい ・ 予算の確保が難しいから ・ パソコン教室はあるが、ADSL であるし、機器の性能もよくないが、予算不足で対応が難しい。 ・ カリキュラムの変更は，教材の調達や人材・予算の確保などの確保ができないため ・ 予算投資を 5 ヶ年の計画のもと進めているため急激に変化させることは難しいため
	設備の問題	・ 必要な IT 機器類が限られている ・ パソコン数が不足。予算が無く確保できない。 ・ 教育環境が整っていないため
	今後検討	・ 臨床現場では電子カルテが普及し、PC 上での操作が多くなっている。そのため、学校でも PC の基本操作をはじめ、データの活用方法やコンプライアンスについて学ぶことが、就職後にギャップを感じ離職等の減少につながるのではないかと考えている。カリキュラム上時間数を増やすことは難しいが、内容を充実しレベルを上げていくことを検討している。 ・ 学科開設の初年度のため、見直しは来年度以降に行う。 ・ 現在はカリキュラムの改訂予定はないが、今後の動向を把握し検討する予定のため ・ DX について詳しくなく、これからの検討事項
	現状で問題なし	・ 現状、十分に取り組んでいるため。 ・ 現状で必要な能力が習得できている ・ 現在の内容・レベルで過不足がないため ・ 学科の性質上多くを必要としない ・ 資格取得の単位数が足りており、就職後に活用できるだけのシラバスが組まれているため。 ・ 卒業後の職場において必要十分であると考えるため
	必要性を感じない	・ 増減する理由がない ・ DX 教育の必要性を感じない ・ 当学科に必要性があまり感じない ・ 変更する必要性を感じない
	最低限の内容・レベルでよい	・ 卒業後、歯科衛生士として就業することを目的としており、Word,Excel がある程度できればよいと考えているため ・ ホテル観光分野において DX スキルを今すぐに求められていないため

今後の方針	カテゴリー	回答例
		・ 看護研究の一環としてデータ収集に活用することができるが範囲が限られているため、現状維持で問題ない。基本操作や情報リテラシーについても現状での学習で問題ないと考える。 ・ これから取得する歯科衛生士の業務に、高度なデジタル技術が必要ではないため。業務に必要な知識と技術の取得で良いと考えるため。
	募集停止・廃校	・ 本校は、令和 7 年 3 月で閉校予定である。 ・ 閉校予定のため。
	その他	・ 外部講師に一任している ・ DX 教育に対する理解が薄いため ・ 教員からの要望がない ・ 学生のニーズに大きな変化が見られない ・ 開校 1 年目のため ・ 新設校のため現状維持 ・ 現在、開校 3 年目の新規校であること。また、在籍するすべての学生が留学生であることを踏まえ、しばらくは現状を維持しながら求められるニーズに合わせていくことを検討中。
縮小意向	カリキュラム編成の変更	・ カリキュラム編成による変更
	リソース不足	・ 教材、人手の確保ができない
	募集停止	・ 募集停止となったため

※当社にて回答をいくつか抜粋

※3.3.3(6)1)で選択した方針ごとに回答を求めたわけではないため、内容・レベルの区別はせず、「拡大意向の学校」「現状維持意向の学校」「縮小意向の学校」に大まかに分類して分析した。

3） DX 教育の今後の実施予定（Q60【DX 教育非実施校】）

- DX 教育非実施校の今後の実施予定は、「実施予定はない」が 80.4％で最も高かった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
- 職業実践専門課程の有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、職業実践専門課程のある学校の方が、「実施予定（すでに計画を始めている）」「実施に関心がある（計画は行っていない）」の割合が高い。

- Q60　今後、Q8 の選択肢のような内容の教育を実施する予定はありますか。

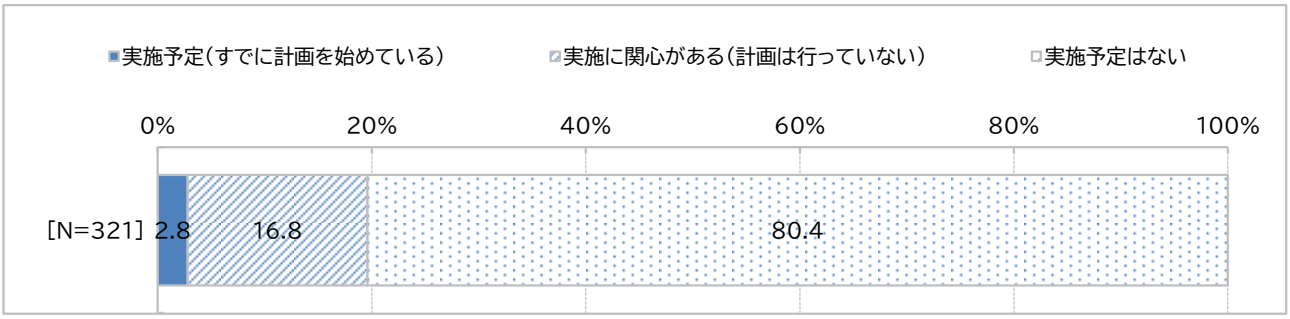

図 3-85　DX 教育の今後の実施予定（単一回答）【DX 教育非実施校】

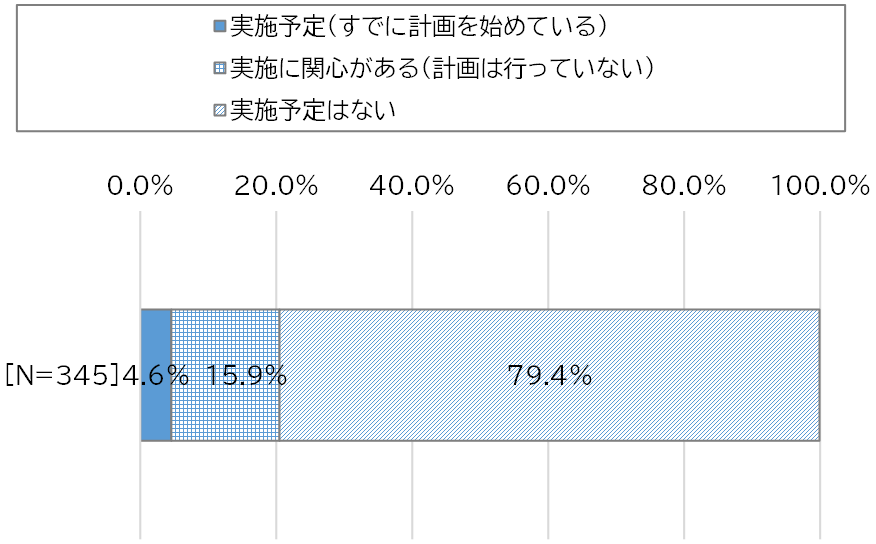

図 3-86 【参考：令和 4 年度】DX 教育の今後の実施予定（単一回答）【DX 教育非実施校】

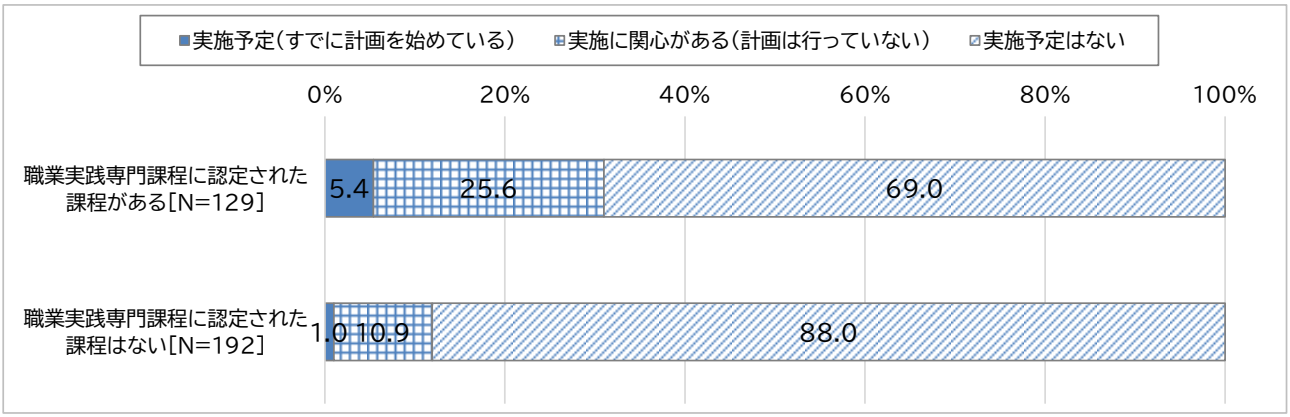

図 3-87 DX 教育の今後の実施予定(単一回答)【DX 教育非実施校】(職業実践専門課程有無別)

4） 上記の理由（Q61【DX 教育非実施校】）

- 「実施予定（すでに計画を始めている）」の理由については、「必要性・重要性」等の回答が得られた。
- 「実施に関心がある（計画は行っていない）」の理由については、関心がある理由として 「必要性・重要性」、計画を行っていない理由として「リソース不足」「カリキュラム上の余裕のなさ」等の回答が得られた。
- 「実施予定はない」の理由については、「必要なし」「職業専門的な教育を優先」「カリキュラム上求められていない」「カリキュラム上の余裕のなさ」「費用・人材不足」「募集停止・閉校」等の回答が得られた。

- Q61 上記の理由を教えてください。

表 3-17 今後の実施予定の理由（自由回答）

今後の実施予定	カテゴリー	回答例
実施予定（すでに計画を始めている）	必要性・重要性	・ 基本的なリテラシーは必要だと考えているため ・ 飲食業においても様々な業務で重要となってくるため ・ 今後必ず必要となる知識のため ・ DX に関する基礎的な知識等が社会で求められていると考えるため。
実施に関心がある（計画は行っていない）	必要性・重要性	・ 今後の DX が進展する社会では必要であると考える ・ 業界では現在差し迫って必要としていないスキルであるが、今後必要となることも考えられるため。 ・ 社会において、よりよく生きるためには身に付ける必要が求められると考えています。 ・ 社会で求められることから、IT 教育やデジタル教育が必要であるため。 ・ 当校は調理・製菓の養成施設だが、今後は DX の知識・技術が必要とされることも考えているから。 ・ 世の中がデジタル化していく中で、必須の知識だと考える ・ 今後、調理業界もデジタル活用が標準化することが考えられるので知識の一つとして必要に感じている。 ・ 今後 IT 機器の操作だけでなく、AI の学習への活用や業務効率化に DX は不可欠なものとなっていく。またデジタル技術の正しい活用をするためにはユーザーのモラルが重要である感じるため。 ・ 調理・栄養分野の現場でも IT リテラシーが重要にな

今後の実施予定	カテゴリー	回答例
		りつつあるため ・ 様々な面でのデジタル化が進んでいるため
	リソース不足	・ マンパワーの不足 ・ すでに検討に入っているが、費用面で検討を要する。 ・ 予算不足
	カリキュラム上の余裕のなさ	・ 必要性や学ぶことのメリットは感じている一方で、指定規則上のカリキュラムや所要時間数、育成する人材像などと照らし合わせたうえで総合的に判断し導入したいため。 ・ 将来的には必要だと思っていますが、現時点ではカリキュラムに余裕がないため
	その他	・ 必要分野とは考えていますが、学生自身があまり興味がない。 ・ 動物の専門学校であり、それぞれの分野でまだ必要ではない。今後は考えていかなければならない。 ・ 最近の学生はパソコンの扱いができない割合が増えているため
実施予定はない	必要なし	・ カリキュラム時数の関係上、卒業後に目指す職業における実践技術との直接的関係が無いため実施していない。 ・ 歯科衛生士の業務に関係ないと思われる ・ 美容の技術を中心としたカリキュラム編成を行っており、必要と感じてないから。 ・ その分野の専門課程ではないため。 ・ 美容師の国家試験に関連のない教育のため。また、美容の各種検定には必要ではないため。 ・ 基本的な部分は、高校の情報の授業で行っており、本校で行う必要は無いと考えています。 ・ PC の授業はあるが、授業内容としてはそこまで必要性がない。 ・ 歯科衛生士を養成する機関であるため ・ 診療放射線技師の教育課程に組み込まれておらず、実務としても必要とされていないため ・ 日本文化・きものはアナログ技術のため DX 教育にあまり力を入れていない。 ・ 本校は、幼児教育、留学生対象のビジネス関連の学科であり、現在のところは考えていない。

今後の実施予定	カテゴリー	回答例
		・ 動物を扱う学校なので IT･デジタル関係は扱う事が無いため。 ・ 調理製菓の学校なため、現状 DX の必要性があまりない。
	職業専門的な教育を優先	・ 医療系の専門学校だから ・ 対人間（子ども）教育に特化しているため ・ 最短で資格取得の授業を行っているので、それ以外の教育は時間の関係で行っていない。 ・ 看護師養成のための学校であるため ・ 美容（専門学校）のため、IT関係を取り入れる予定がない。（むしろ技術や国家試験対策に関する授業に充てたい） ・ 医療分野は急速に進化しており、テクノロジーの導入やデータの活用が増加して、PT,OT は患者の健康管理においてもデジタルツールを活用する必要があり、DX 教育は PT、OT の養成校では重要であると思うが、両職ともに対人業務であるため、伝統的なリハビリテーションスキルの方に重きをおいているため。 ・ はり師、きゅう師、あん摩マッサージ指圧師を養成する学校です ・ スポーツ実業学校のため ・ 理美容が人に直接施術する対面での理美容技術の向上に重きを置いているため ・ 自動車整備士になるための学校であるため ・ 本校では国家試験取得のため美容の技術知識を習得する時間が大半を占めており、「DX 教育」まで行う時間がなく、今の所行う予定はありません。 ・ 技術取得と国家試験合格を優先とするため ・ 歯科技工専門課程のため ・ 語学教育のみ実施しているため ・ 洋裁を教えている専門学校だから ・ 自動車整備士技能（資格）習得が主の目的の学校であり、DX に関する授業は行っていない ・ 調理・製菓の基礎基本を身に付ける専門学校なので ・ 現行の教育内容に注力することが重要であるため ・ 歯科衛生士を養成する機関であるため ・ 語学主体の学校であるため

今後の実施予定	カテゴリー	回答例
		・ 介護福祉士の養成校のため、開講科目に制限がある。 ・ 歯科衛生士ならびに歯科技工士養成においてそれぞれの国家資格の取得を目的を主としており、カリキュラム上実施できる時間がないため。 ・ 製菓、調理に特化した学校のため ・ 洋裁の学校のため ・ 国家試験に準じた授業を優先するため ・ 美容技術に特化しているため
	カリキュラム上求められていない	・ 自動車整備士教育課程には、まだ、DX に関連する教育は、含まれていない。 ・ 認定看護師教育課程の特性上、実施予定はない。 ・ 資格取得の要件に含まれていないため
	カリキュラム上の余裕のなさ	・ 看護師、准看護師養成課程（昼間定時制）のため、カリキュラムの関係上、時間的なゆとりがない ・ 国家資格取得のためのカリキュラムが詰まっており、上記内容まで学ばせる時間的余裕がないため。特に調理師科は卒業と同時に国家資格取得可能なため、食に関するカリキュラムでいっぱいです。 ・ 時間数がないため ・ カリキュラム上の余裕がないため ・ 時間的な余裕が無いため ・ 現在のカリキュラムで一杯のため。また、専門の講師がいないなど体制の問題もあるため。 ・ 調理師養成施設指導要領に基づきカリキュラムを作成しており、生徒の時間割に余裕が無い。2 年制の学科の 2 年次に⑥に関して少しだけ触れる程度で「DX 教育」と言えるような学習はできる余地が無い。
	費用・人材不足	・ 本校の教育課程において特に必要ないと感じているから。また教える人材もいない。 ・ 申請しても予算的に許可されない ・ 導入するお金が無い（講師、環境整備）。現在のカリキュラムで精いっぱい。 ・ 人員・設備不足 ・ 教員の人員的問題 ・ 予算的に厳しいため ・ 授業時数が確保できない、環境設備が整っていない

今後の実施予定	カテゴリー	回答例
		・ 歯科医療系の設備だけとなり、環境面でその他の教育の場所を提供することは不可能 ・ DX 教育を行うにあたっての予算と人員の確保ができない。 ・ 環境が整っていない。 ・ インフラ（ネットワーク・ライセンス等）整備に時間と費用がかかるため ・ DX 人材の育成を行うための機器及び教員が整備されていない ・ カリキュラム時間への追加が難しい、講師の確保・機器等設備費用の捻出が厳しい。
	募集停止・閉校	・ 2025 年 3 月をもって閉校の予定 ・ 令和 6 年度（令和 7 年 3 月）で閉校のため ・ 事業縮小予定 ・ 今後閉校予定である ・ 2025.3 月にて閉校予定のため ・ 学生募集を停止し、数年のうちに閉校となるため
	その他	・ 基本的なPC 操作は見つけた状態で入学しており、卒業後は企業に就職後、必要に応じて習得するため ・ 当校は障害者手帳をもっている生徒などが多く在籍し、合理的配慮による生徒一人ひとりに合わせたサポートを実施している学校である。上記の内容は、当校が掲げる教育目標と合致しないため、実施する予定はない。 ・ 高校で実施済みと判断しているため ・ 授業科目（科目として体系的に学ぶ）としては開講しないが、オリエンテーション、セミナー、授業の一内容として実施しているため。 ・ 学科での個人情報やコンピューターの使い方程度の授業は実施している。 ・ 在校生が留学生のため ・ 学生は IT について詳しいので。 ・ 今後必要に応じて検討する。

※当社にて回答をいくつか抜粋

5）（「実施予定」あるいは「実施に関心がある」場合）現在実施していない理由（Q62【DX 教育非実施校】）

- 3.3.3(6)3)で「実施予定」あるいは「実施に関心がある」と回答した学校が現在 DX 教育を実施していない理由は、「予算が確保できない」が 41.3%で最も高く、「指導できる人材が確保できない」が 39.7%でそれに続いていた。令和 4 年度は「指導できる人材が確保できない」が 52.1%で最も多く、「企業等業界ニーズを踏まえた学修目標の明確化や教育課程編成が困難」が 39.4%、「予算が確保できない」が 38.0%と続いていたことを踏まえると、回答割合の大きい選択肢には大きな変化がないものの、その順位が多少入れ替わったことがわかる。

- Q62 現在、Q8 の選択肢のような内容の教育を実施していない理由は何ですか。当てはまるものをすべてお選びください。（MA）

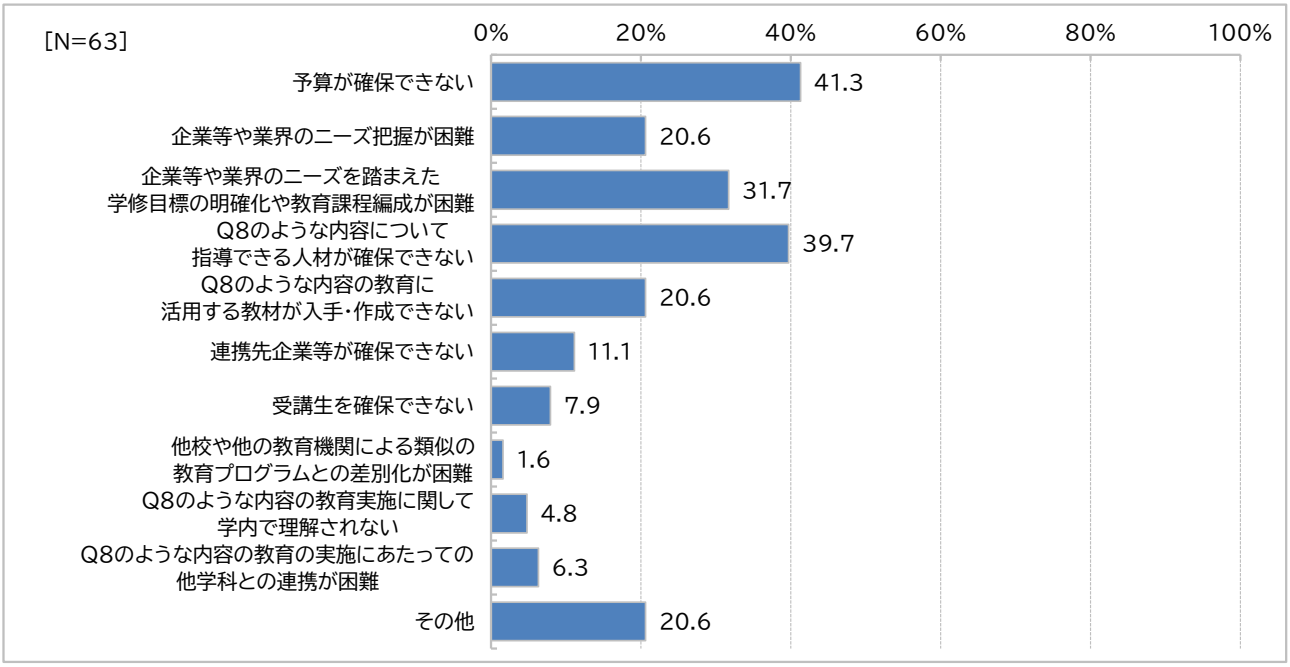

図 3-88 現在実施していない理由（複数回答）【DX 教育非実施校】

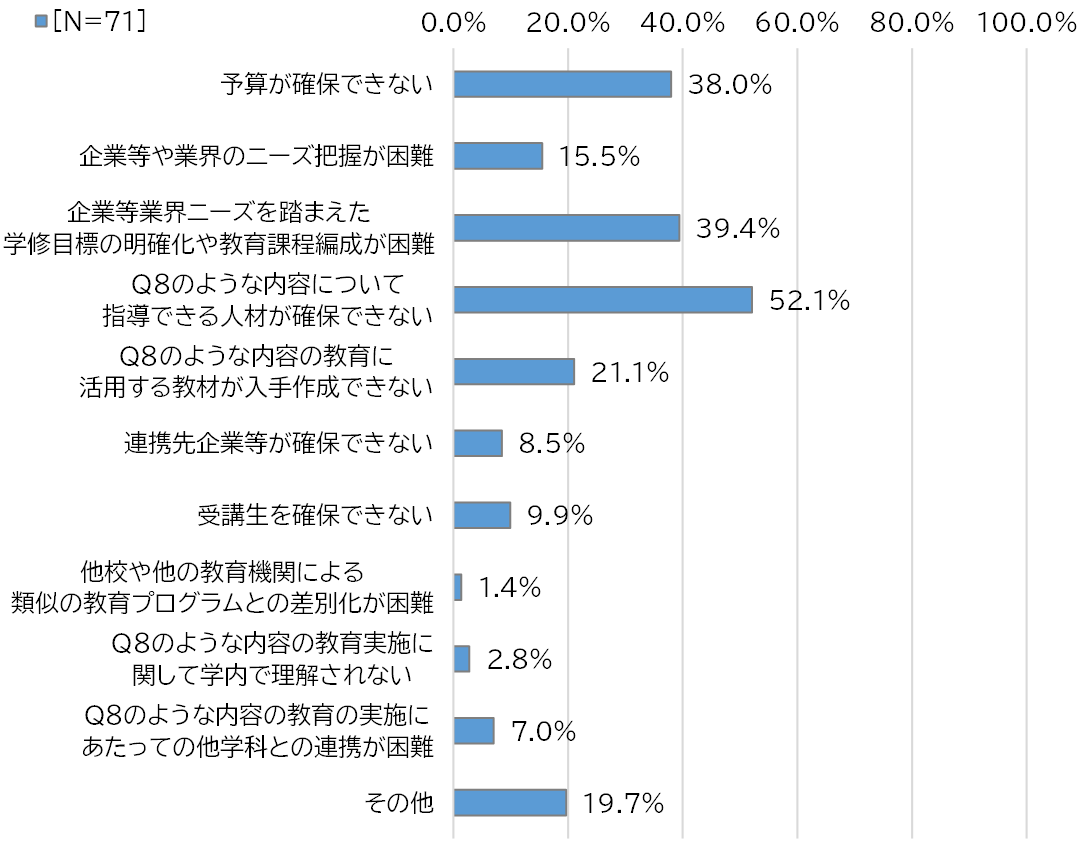

図 3-89 【参考:令和 4 年度】現在実施していない理由(複数回答)【DX 教育非実施校】

- 「その他」については、「リソース不足」「職業専門的な教育を優先」「カリキュラム上の余裕のなさ」「学生の関心なし」「必要なし」等の回答が得られた。

表 3-18（「実施予定」あるいは「実施に関心がある」場合）現在実施していない理由 その他（自由回答）

カテゴリー	回答例
リソース不足	・ 教員の資格要件 ・ 人員不足
職業専門的な教育を優先	・ 他の授業内容が優先
カリキュラム上の余裕のなさ	・ 指定規則上のカリキュラムと時間数 ・ 授業時間を確保できない ・ 授業時間数に限りがあるため ・ 授業時間設定の余裕がない。 ・ 養成施設の定まったカリキュラムの中で、今のところ時間数的に導入が困難である。
学生の関心なし	・ 学生自身あまり興味がない
必要なし	・ 必要に迫られていない

※当社にて回答をいくつか抜粋

6） 今後教えるべきと考える内容・レベル
（Q54-55【DX 教育実施校】、Q63-64【DX 教育非実施校】）

【レベルの高低が想定されないもの】

- DX 教育実施校・DX 教育非実施校ともに、①IT の基本的なリテラシー、⑤データやデジタル技術の活用における留意点、を教えるべきとの割合が比較的高かった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
- DX 教育実施校とDX 教育非実施校で大きな傾向には違いはないが、DX 教育非実施校の方が、⑤データやデジタル技術の活用における留意点を「教えるべき」という回答の割合が高かった。
- 令和 4 年度は、DX 教育実施校の方が、「データやデジタル技術の活用の必要性の理解」を除く全ての内容で「教えるべき」という回答の割合が高かったが、令和 6 年度は DX 教育非実施校の方が「教えるべき」という回答の割合が高い項目が増えていることを踏まえると、DX 教育非実施校における DX 教育の必要性の意識が高まったことが示唆される。

【レベルの高低が想定されるもの】

- DX 教育実施校・DX 教育非実施校ともに、教えるべき（レベル 1～）との回答の割合が大きいものは、「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例」「データの分析・読み取り・説明方法」「情報探索・精査・活用」であった。なお、いずれの内容も、レベル 1 が最も割合が高かった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
- 教える必要がない（レベル 0）との回答の割合が高いものは、
  - DX 教育実施校は、「事業戦略やマーケティング」「ファイナンスやアカウンティング」「デザイン思考やアジャイルな働き方」だった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
  - DX 教育非実施校は、「ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用」「ファイナンスやアカウンティング」だった。令和 4 年度と比較すると、「ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用」の順位が上がっている。

【DX 教育実施校】

- Q54 学科で何かしらの DX 教育を扱っていると回答した方にお伺いします。貴校が、今後教えるべきと考えている内容をすべてお選びください。
- Q55 学科で何かしらの DX 教育を扱っていると回答した方にお伺いします。貴校では、今後、これらの内容について、どの程度のレベルまで教えるべきと考えていますか。当てはまるものを 1 つお選びください。

  ※その内容は教育で扱う必要はないと考えている場合は、「レベル 0」を選択ください。

【DX 教育非実施校】

- Q63 貴校が、今後教えるべきと考えている内容をすべてお選びください。
- Q64 貴校では、今後、これらの内容について、どの程度のレベルまで教えるべきと考えていますか。当てはまるものを 1 つお選びください。

  ※その内容は教育で扱う必要はないと考えている場合は、「レベル 0」を選択ください。

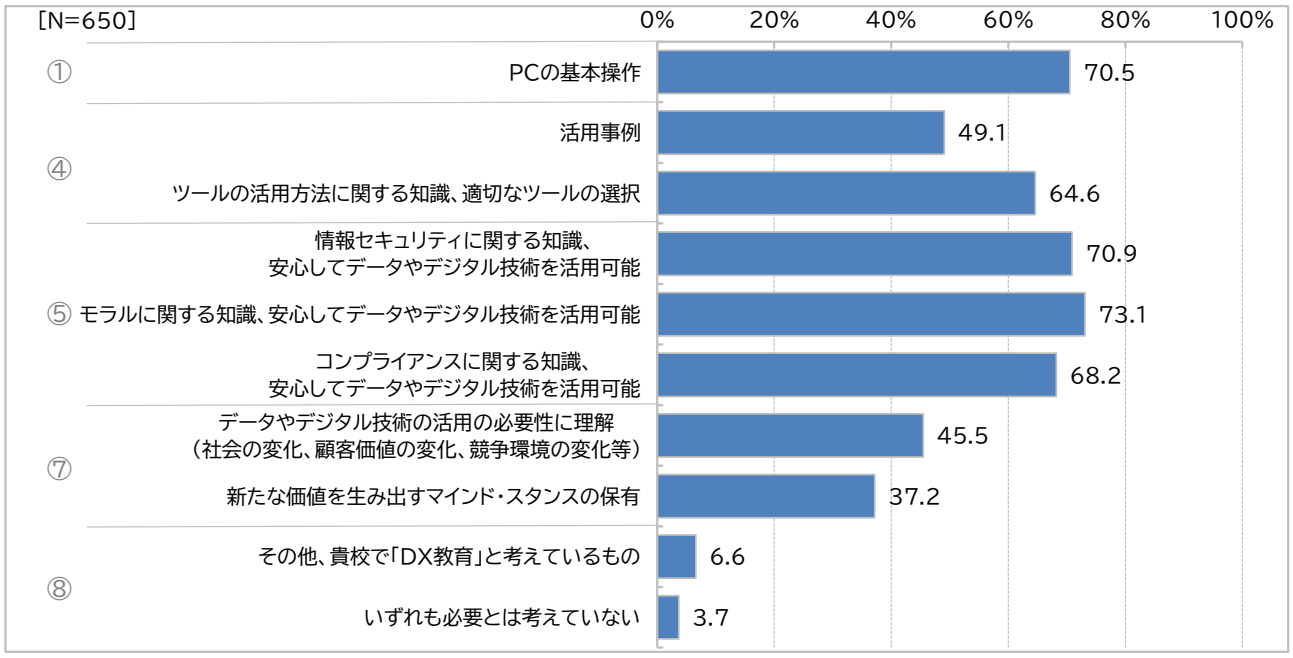

図 3-90 今後教えるべきと考える内容(レベルの高低が想定されないもの)(複数回答)【DX 教育実施校】

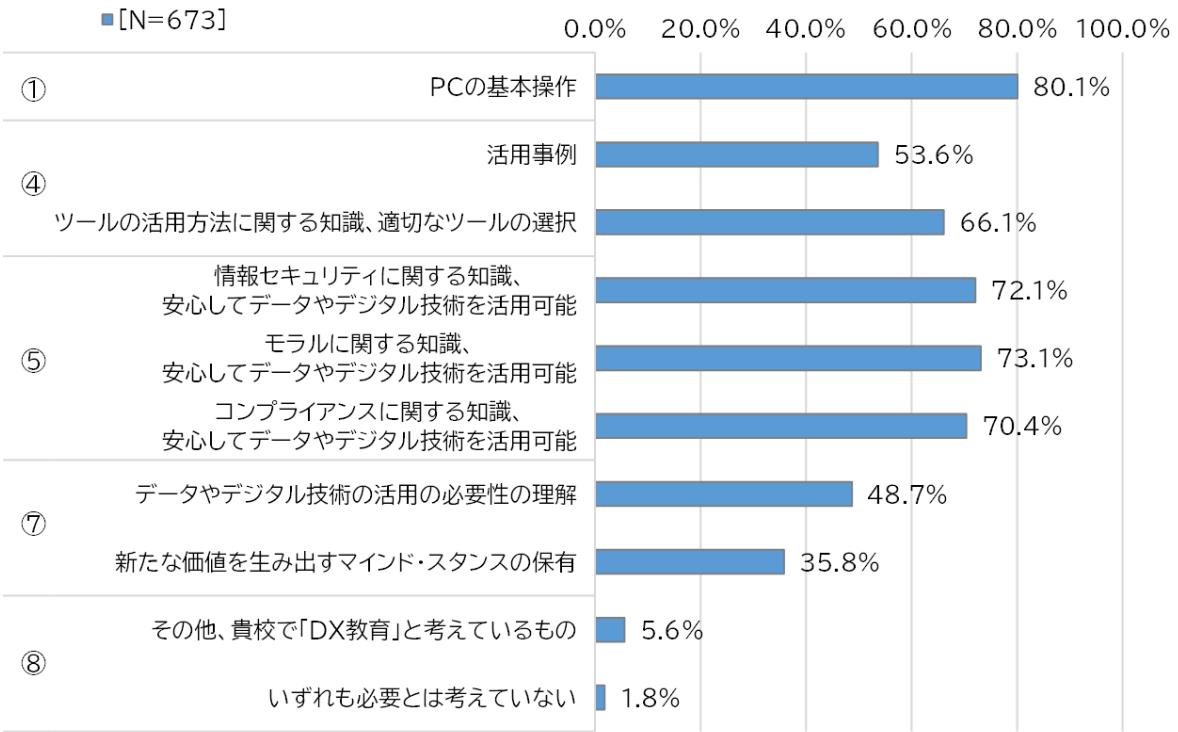

図 3-91 【参考:令和 4 年度】今後教えるべきと考える内容(レベルの高低が想定されないもの)
(複数回答)【DX 教育実施校】

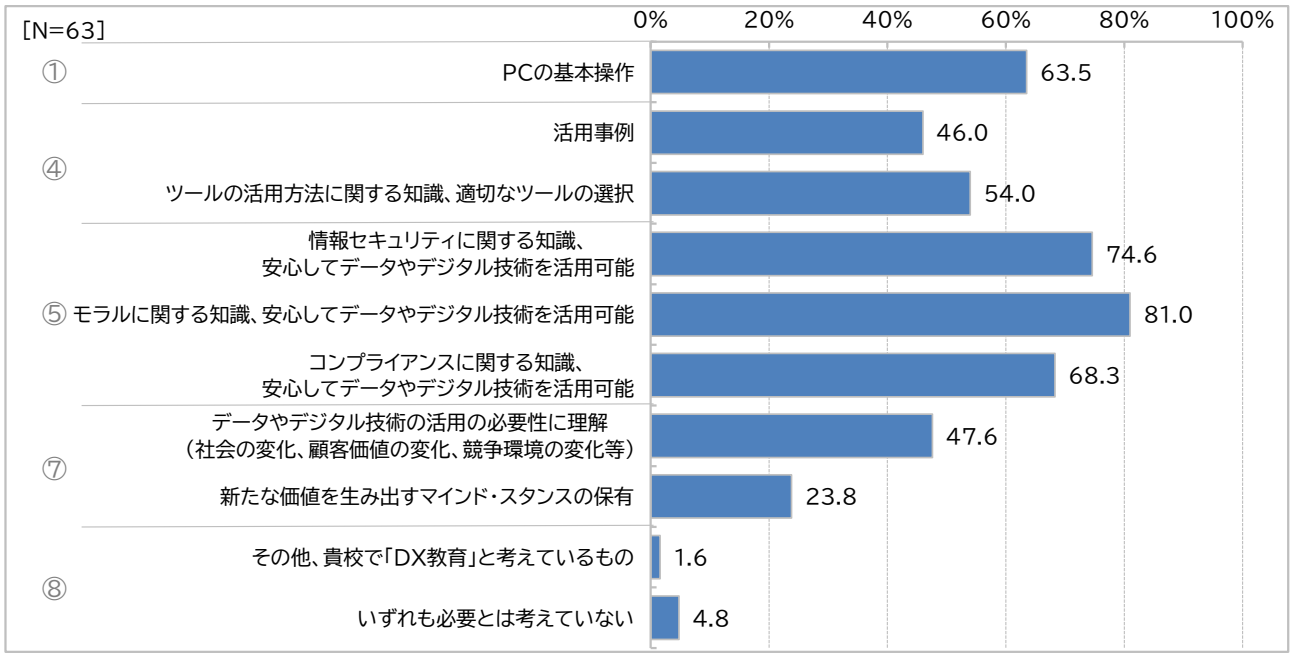

図 3-92 今後教えるべきと考える内容(レベルの高低が想定されないもの)(複数回答)【DX 教育非実施校】

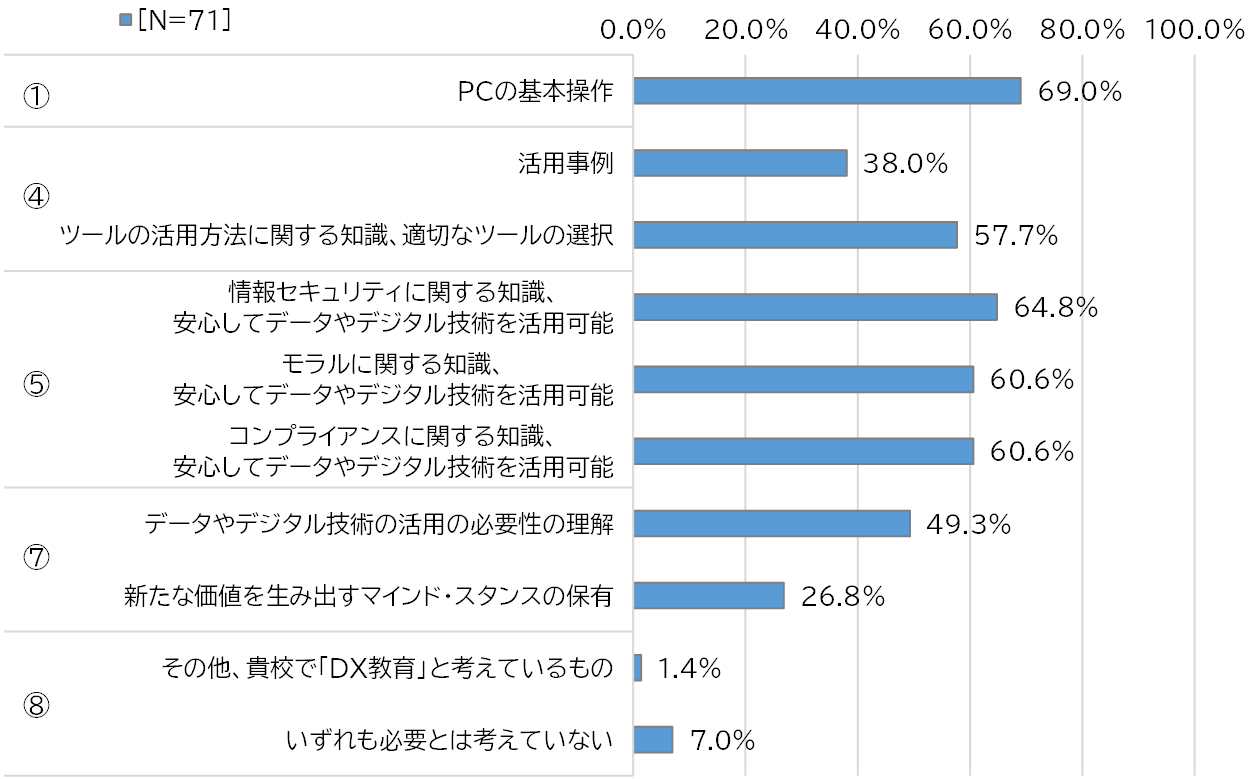

図 3-93 【参考:令和 4 年度】今後教えるべきと考える内容(レベルの高低が想定されないもの)
(複数回答)【DX 教育非実施校】

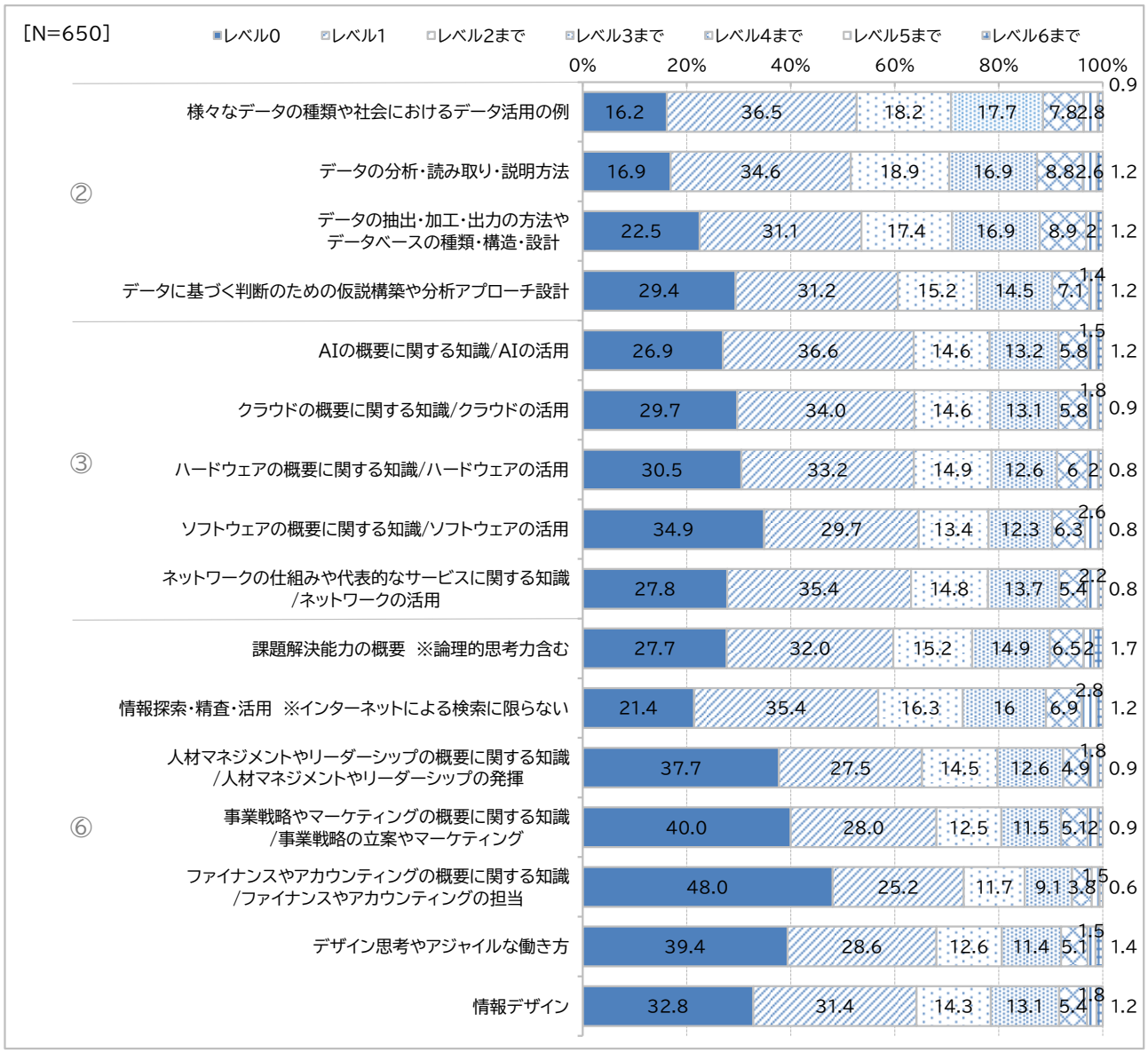

図 3-94 今後教えるべきと考える内容・レベル(レベルの高低が想定されるもの)(各内容について単一回答)
【DX 教育実施校】

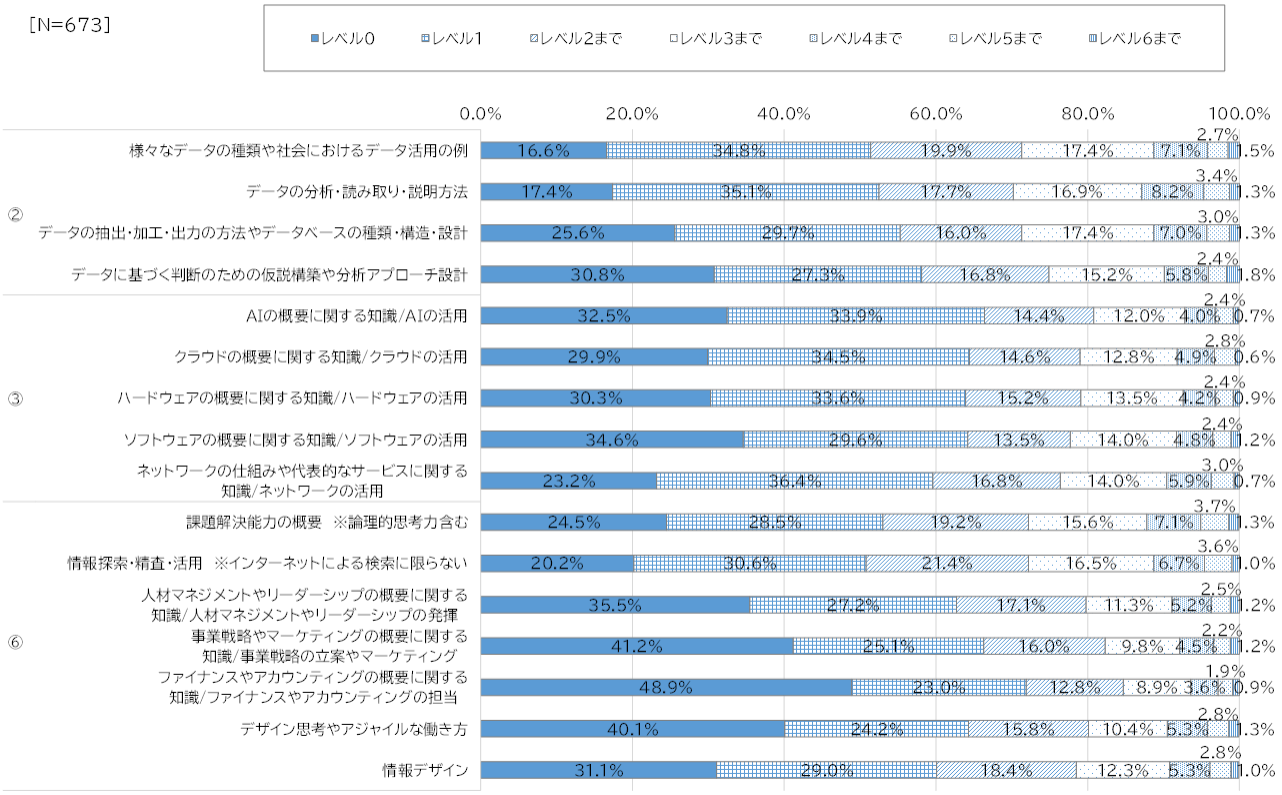

図 3-95 【参考:令和 4 年度】今後教えるべきと考える内容・レベル(レベルの高低が想定されるもの)
(各内容について単一回答)【DX 教育実施校】

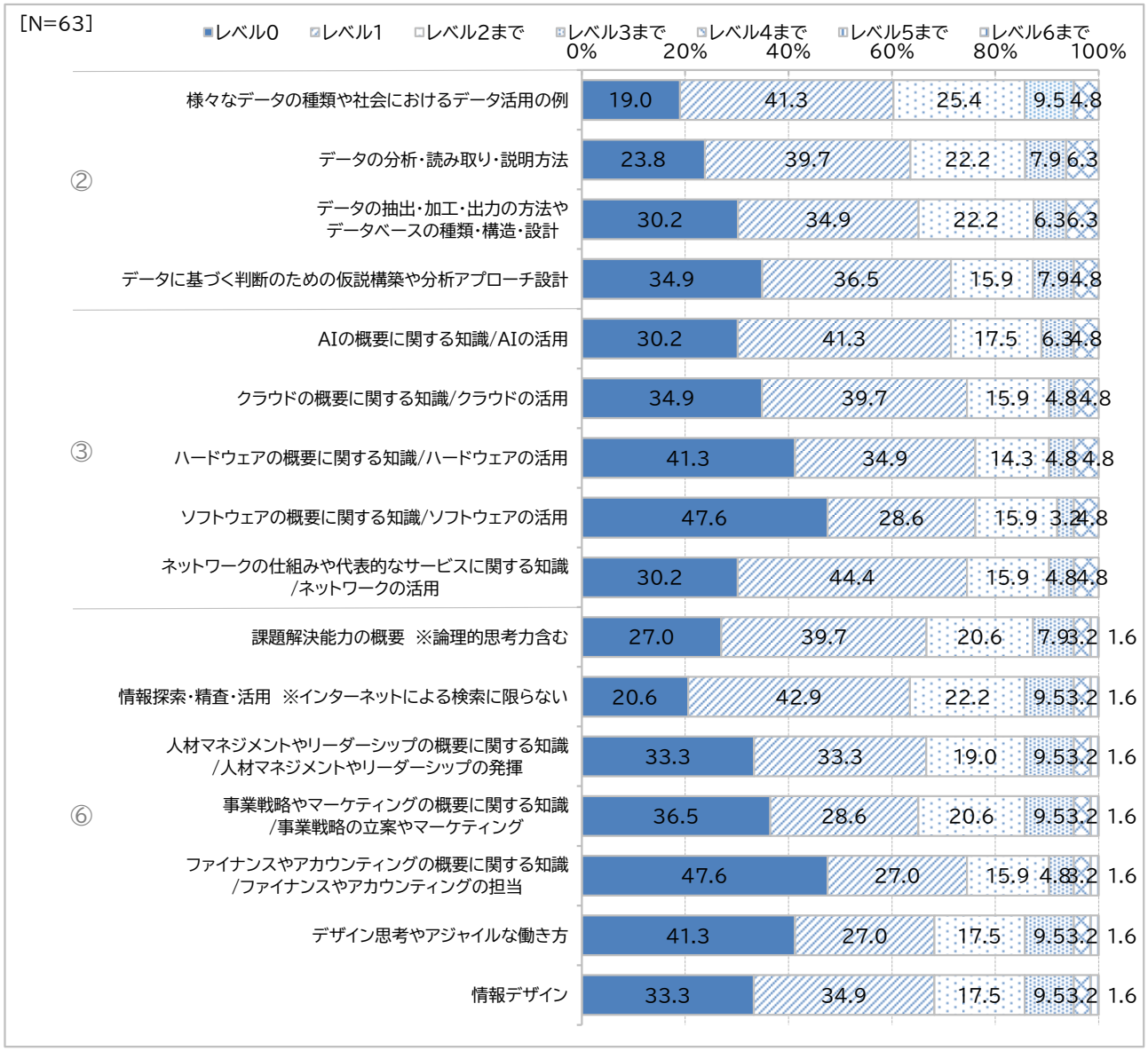

図 3-96 今後教えるべきと考える内容･レベル(レベルの高低が想定されるもの)(各内容について単一回答)
【DX 教育非実施校】

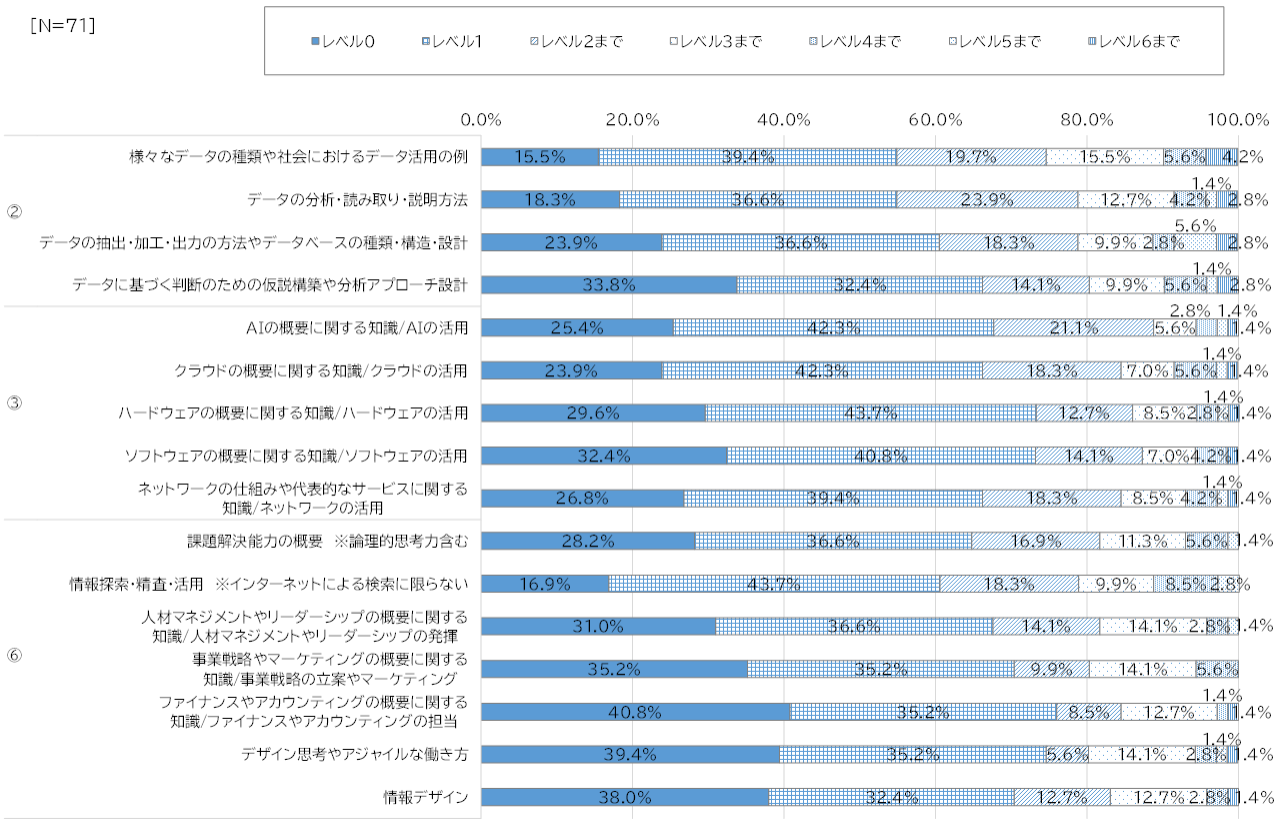

図 3-97 【参考:令和 4 年度】今後教えるべきと考える内容・レベル(レベルの高低が想定されるもの)(各内容について単一回答)【DX 教育非実施校】

● 「その他」については、「当該分野の DX」「データ管理・活用」「その他」等の回答が得られた。

表 3-19 今後教えるべきと考える内容・レベル その他（自由回答）

カテゴリー	回答例
DX 教育実施校	
当該分野の DX	・ 業界 ICT ツール ・ ヴァーチャル ・ 電子カルテ ・ ルーローカット教材による AR 化 ・ 農作業の効率化 ・ EUC ・ ネットショップの開設、GPT の有効利用の指導 ・ GIS ・ デザイン業界が導入する新しいソフト等の教育 ・ スマート農業 ・ 3D CAD 生成 AI を使ったデザイン教育
データ管理・活用	・ 画像処理、保存データの管理 ・ データの管理 ・ データ共有 ・ 環境データの解析、活用
その他	・ 業務改善 ・ ブログ ・ 文章表現 ・ SNS 等 ・ DX を成功させるための逆算的思考法

※当社にて回答をいくつか抜粋

※※DX 教育非実施校では、「その他」に該当すると思われる回答はみられなかった

7）リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル（Q56-57【DX 教育実施校】、Q65-66【DX 教育非実施校】）

【レベルの高低が想定されないもの】

- DX 教育実施校・DX 教育非実施校ともに、①IT の基本的なリテラシー、④データやデジタル技術の活用方法・事例、⑤データやデジタル技術の活用における留意点、を教えることが可能との割合が比較的高かった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
- DX 教育実施校と DX 教育非実施校で大きな傾向には違いはないが、DX 教育実施校の方が、全ての内容で「教えることが可能」という回答の割合が大きかった。

【レベルの高低が想定されるもの】

- DX 教育実施校で、教えることが可能（レベル 1～）との回答の割合が高いものは、「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例」「データの分析・読み取り・説明方法」「データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計」であった。なお、いずれの内容も、レベル 1 が最も割合が高かった。令和 4 年度と比較すると、「データの抽出・加工・出力の方法やデータベースの種類・構造・設計」の順位が上がっている。
- DX 教育非実施校で、教えることが可能（レベル 1～）との回答の割合が高いものは、「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例」「データの分析・読み取り・説明方法」「情報探索・精査・活用」であった。なお、いずれの内容も、レベル 1 が最も割合が高かった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
- 教えることが不可能（レベル 0）との回答の割合が高いものは以下の通りであった。
  - DX 教育実施校は、「事業戦略やマーケティング」「ファイナンスやアカウンティング」「デザイン思考やアジャイルな働き方」だった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
  - DX 教育非実施校は、「ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用」「ファイナンスやアカウンティング」「デザイン思考やアジャイルな働き方」だった。令和 4 年度と比較すると、「ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用」の順位が上がっている。

【DX 教育実施校】

- Q56 学科で何かしらの DX 教育を扱っていると回答した方にお伺いします。貴校のリソース等を踏まえ、教えることが可能と思われる内容をすべてお選びください。
- Q57 学科で何かしらの DX 教育を扱っていると回答した方にお伺いします。貴校のリソース等を踏まえると、これらの内容について、どの程度のレベルまで教えることが可能ですか。当てはまるものを 1 つお選びください。

【DX 教育非実施校】

- Q65 貴校のリソース等を踏まえ、教えることが可能と思われる内容をすべてお選びください。
- Q66 貴校のリソース等を踏まえると、これらの内容について、どの程度のレベルまで教えることが可能ですか。当てはまるものを 1 つお選びください。

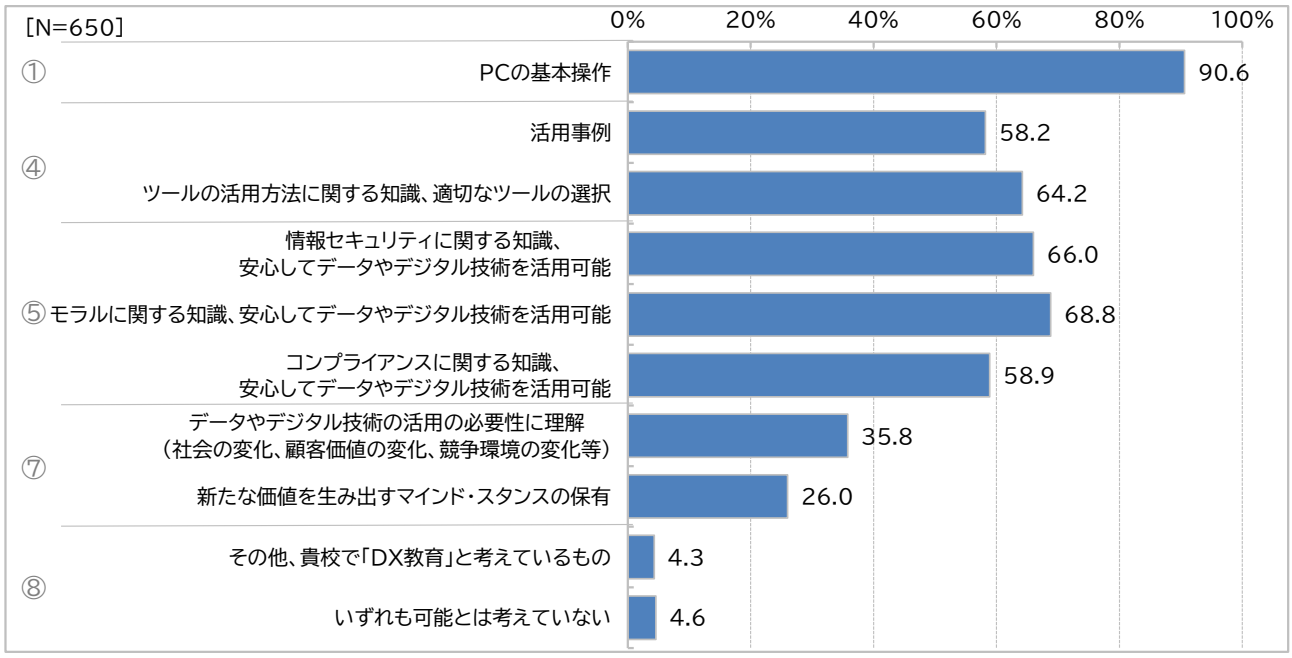

図 3-98 リソース等を踏まえて教えることが可能な内容（レベルの高低が想定されないもの）（複数回答）【DX 教育実施校】

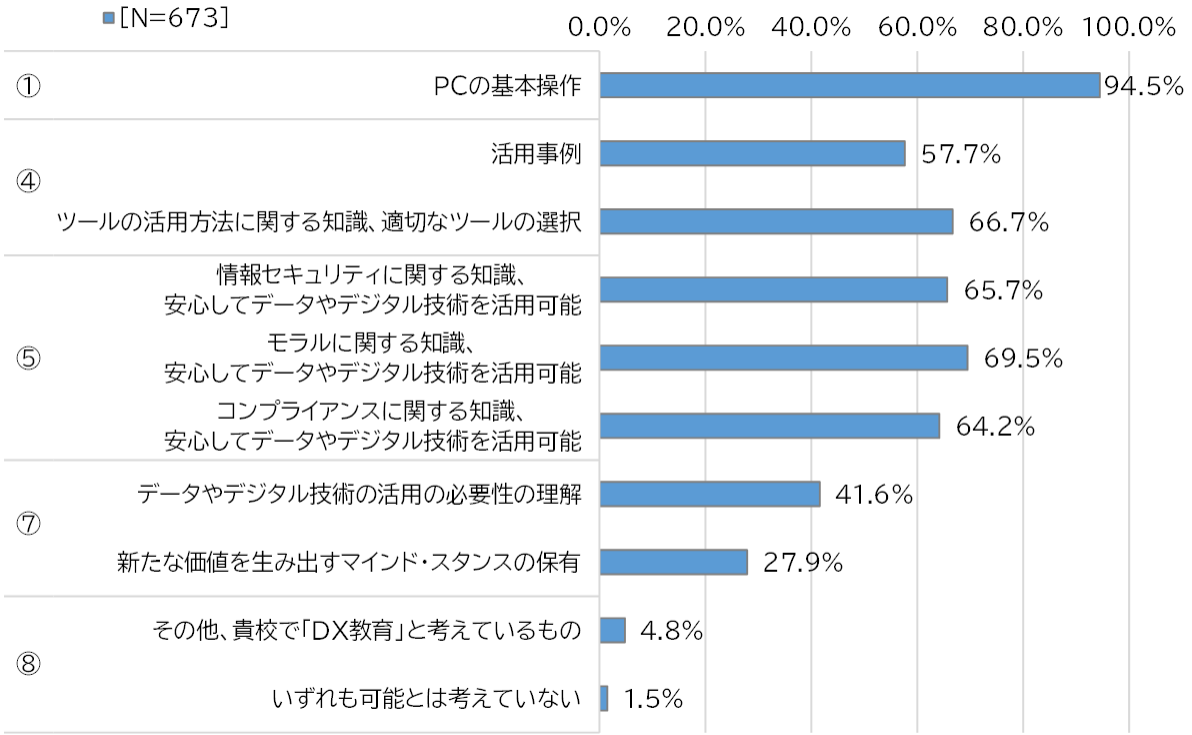

図 3-99 【参考：令和 4 年度】リソース等を踏まえて教えることが可能な内容（レベルの高低が想定されないもの）（複数回答）【DX 教育実施校】

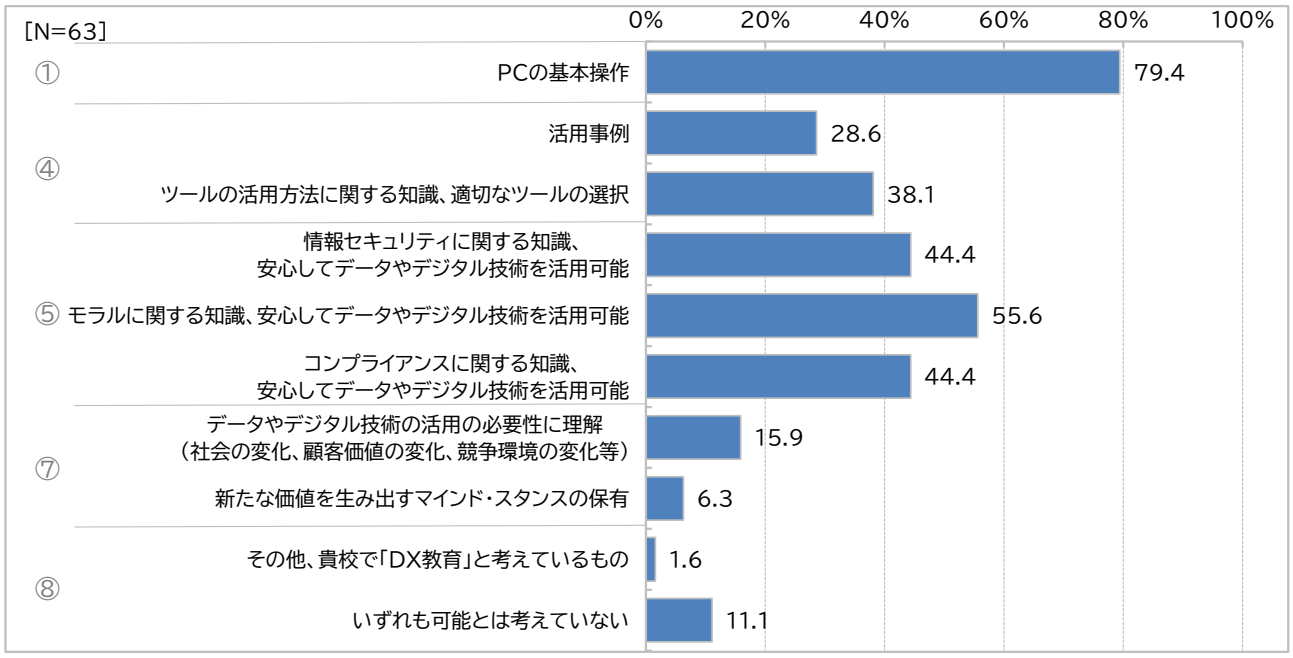

図 3-100 リソース等を踏まえて教えることが可能な内容（レベルの高低が想定されないもの）（複数回答）【DX 教育非実施校】

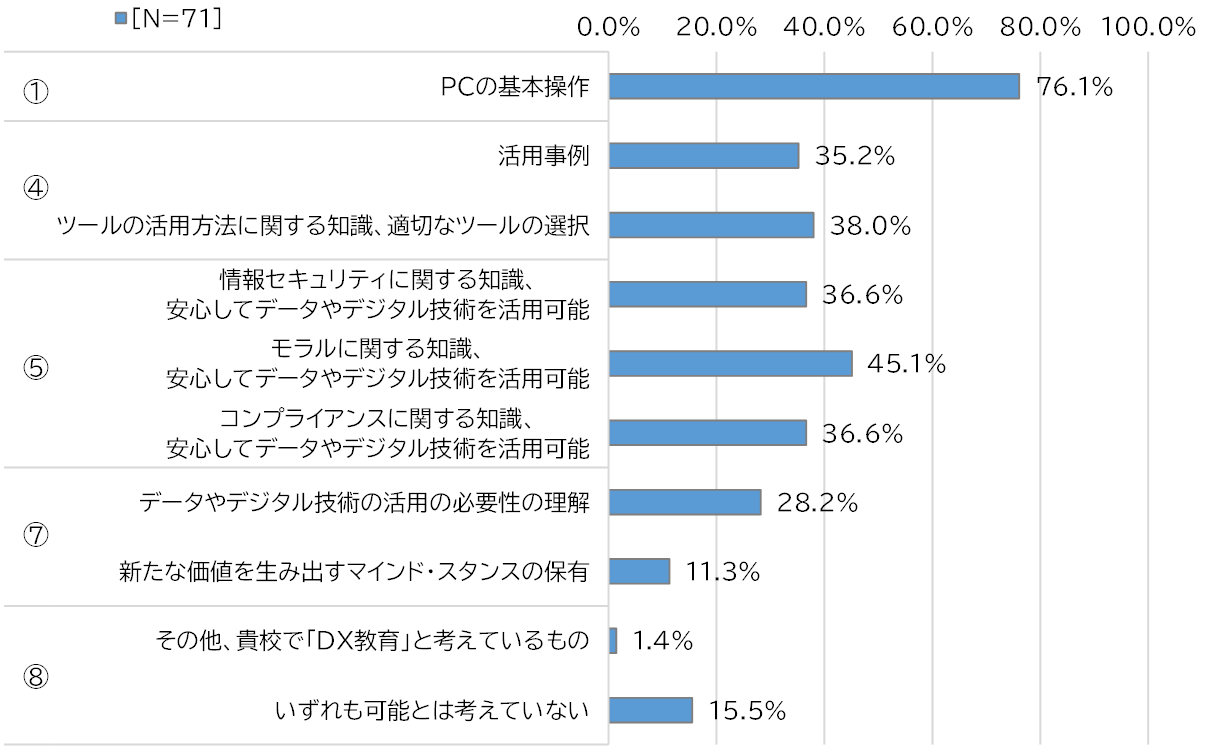

図 3-101 【参考：令和 4 年度】リソース等を踏まえて教えることが可能な内容（レベルの高低が想定されないもの）（複数回答）【DX 教育非実施校】

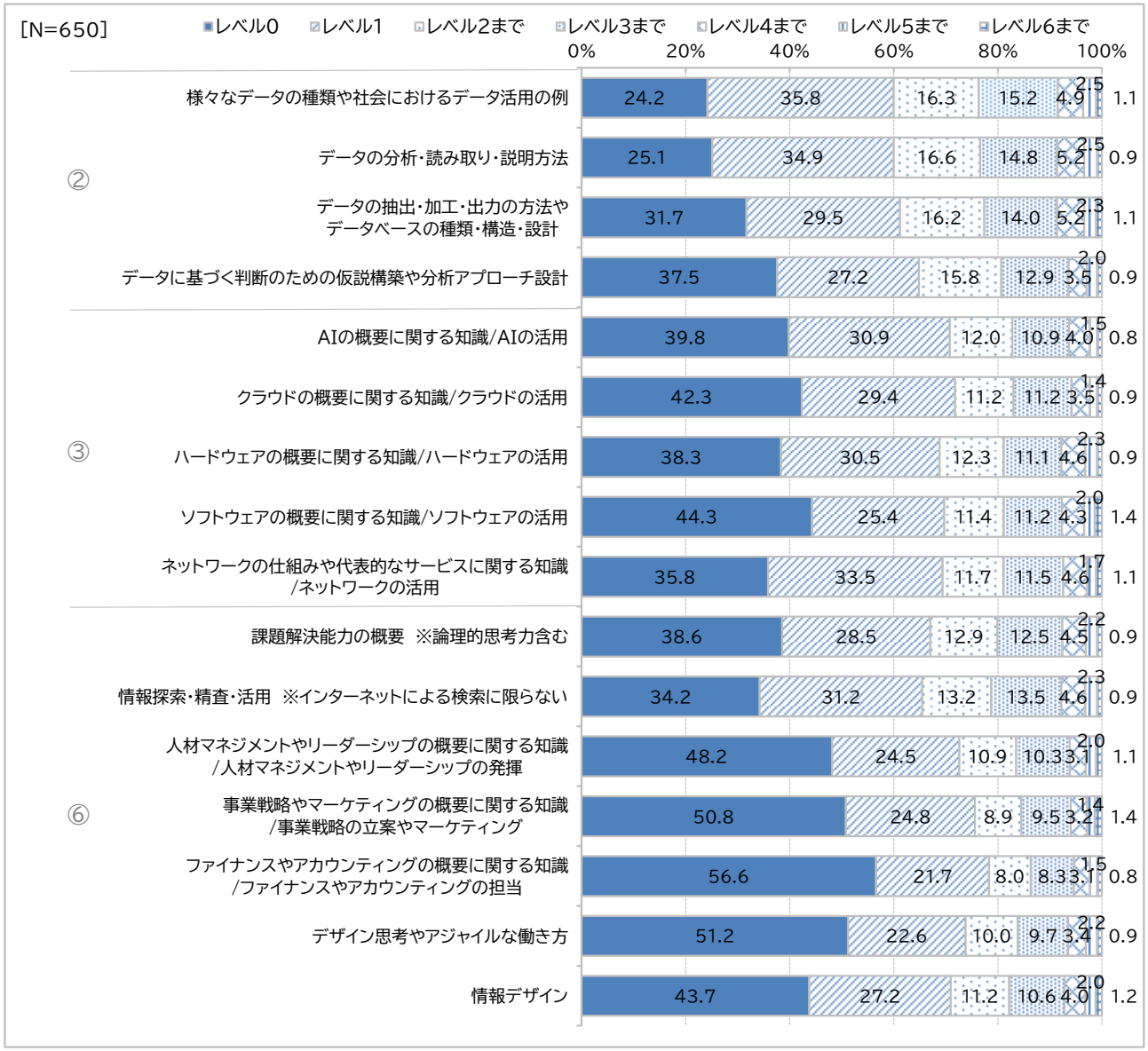

図 3-102 リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル(レベルの高低が想定されるもの)
(各内容について単一回答)【DX 教育実施校】

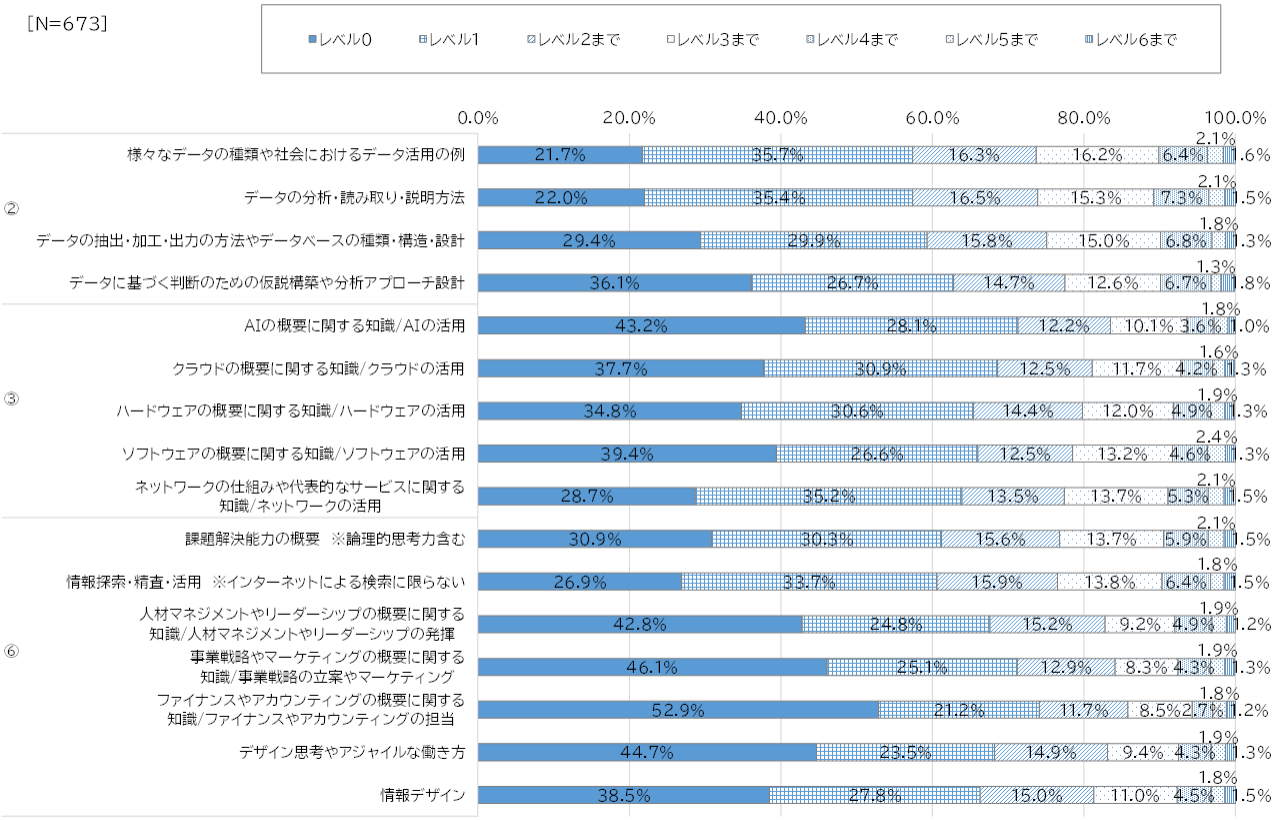

図 3-103 【参考:令和 4 年度】リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル（レベルの高低が想定されるもの）（各内容について単一回答）【DX 教育実施校】

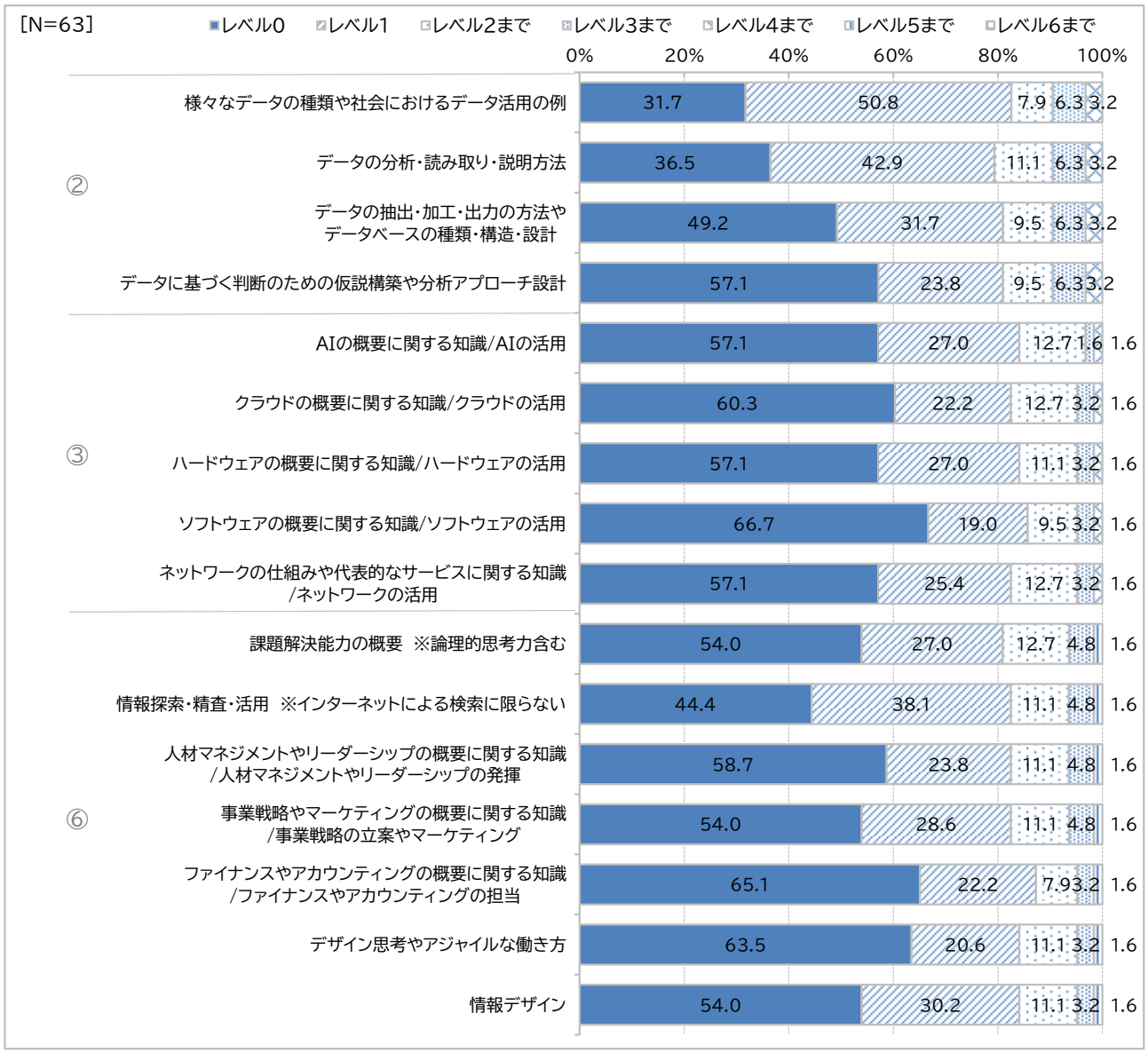

図 3-104 リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル(レベルの高低が想定されるもの)（各内容について単一回答)【DX 教育非実施校】

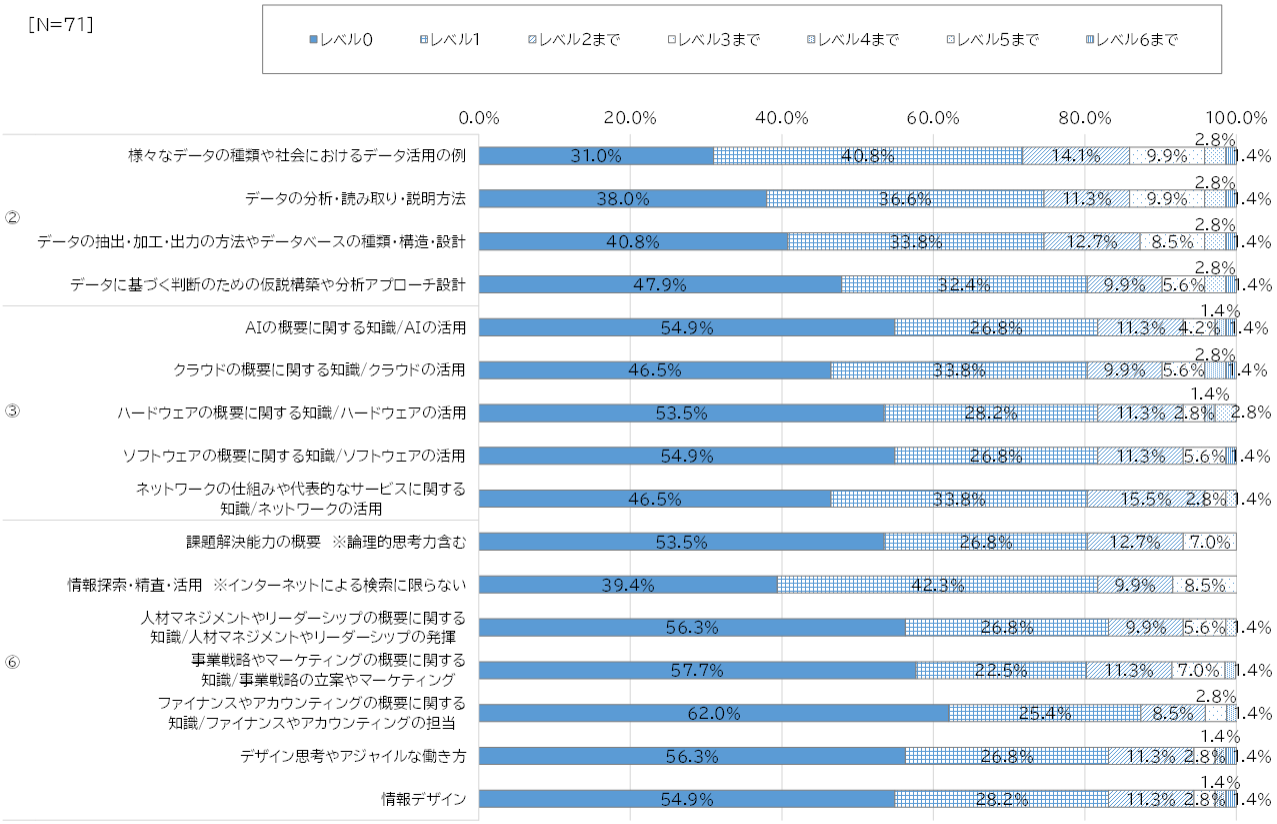

図 3-105 【参考:令和 4 年度】リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル（レベルの高低が想定されるもの）（各内容について単一回答）【DX 教育非実施校】

- 「その他」については、DX 教育実施校では「当該分野の DX」「データ管理・活用」「その他」等、DX 教育非実施校では「資料の活用」等の回答が得られた。

表 3-20 リソース等を踏まえて教えることが可能な内容・レベル その他(自由回答)

カテゴリー	回答例
DX 教育実施校	
当該分野の DX	・ 業界 ICT ツール ・ 電子カルテ ・ ルーローカット教材を使った AR 化 ・ EUC ・ GIS ・ スマート農業 ・ 医療情報システム ・ アプリの活用 ・ 3D CAD
データ管理・活用	・ 画像処理、データ管理 ・ 環境データの解析、活用
その他	・ 農作業の効率化 ・ IoT ・ トレンド予想 ・ 今後の課題 ・ ゲーム開発等 ・ 時代の変化への適応力 ・ 文章表現 ・ DX を成功させるための逆算的思考法
DX 教育非実施校	
資料の活用	・ DX 授業で得たデジタル資料の有効活用

※当社にて回答をいくつか抜粋

8） 国に求める支援（Q58【DX 教育実施校】、Q67【DX 教育非実施校】）

【DX 教育実施校】

- DX 教育実施校が国に求める支援は、「教育活動への補助金・助成金等の給付」が 74.0%で最も高かった。この結果は、令和 4 年度と同様であった。
- 職業実践専門課程の有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、職業実践専門課程のある学校の方が、「企業等や業界のニーズ調査の実施支援」「連携先企業等の紹介」等の割合が高かった。

【DX 教育非実施校】

- DX 教育非実施校が国に求める支援は、「教育活動への補助金助成金等の給付」が 65.1%で最も高かった。この結果は、令和 4 年度と同様であったが、令和 4 年度と比較すると、「指導できる人材の紹介・斡旋」「教育に活用できる教材の紹介」の割合が比較的上昇している。
- DX 教育非実施校の方が、DX 教育実施校に比べ、「指導できる人材の紹介・斡旋」「教材の紹介」を支援してほしいとの割合が高かった。
- 職業実践専門課程の有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、職業実践専門課程のない学校の方が、「指導できる人材の紹介・斡旋」「教材の紹介」を支援してほしいとの割合が高かった。

【DX 教育実施校】

- Q58 学科で何かしらの DX 教育を扱っていると回答した方にお伺いします。Q8 で選択したような内容の教育を継続するに当たり、国に求める支援は何ですか。当てはまるものをすべてお選びください。

【DX 教育非実施校】

- Q67 Q8 の選択肢のような内容の教育を実施するに当たり、国に求める支援は何ですか。当てはまるものをすべてお選びください。

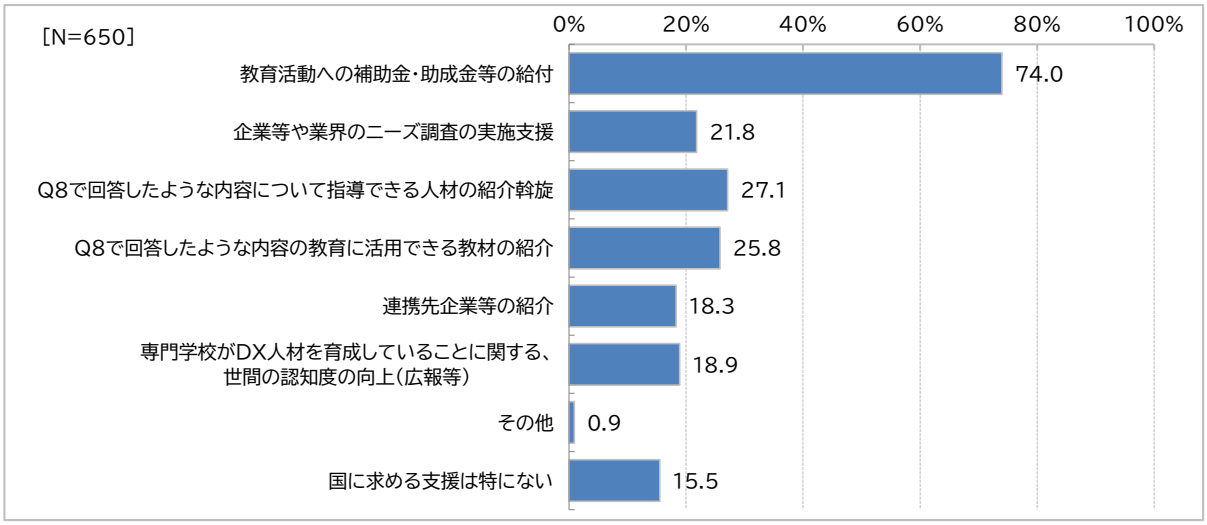

図 3-106 国に求める支援(複数回答)【DX 教育実施校】

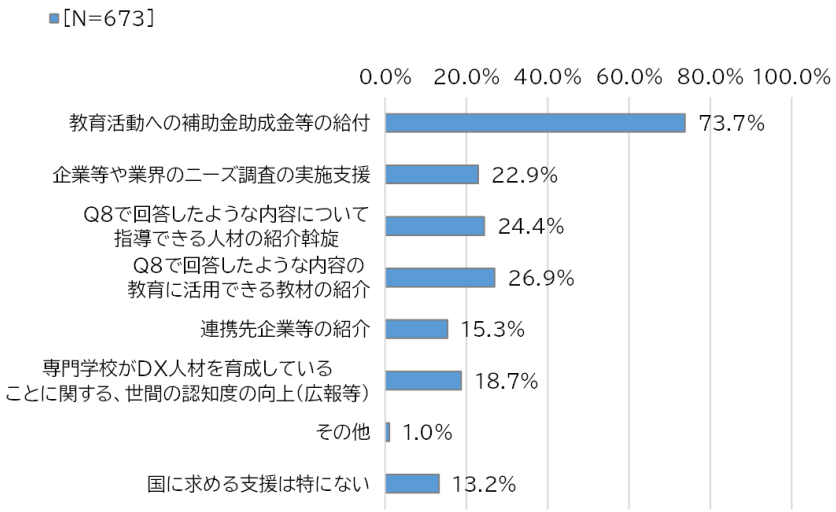

図 3-107 【参考:令和 4 年度】国に求める支援(複数回答)【DX 教育実施校】

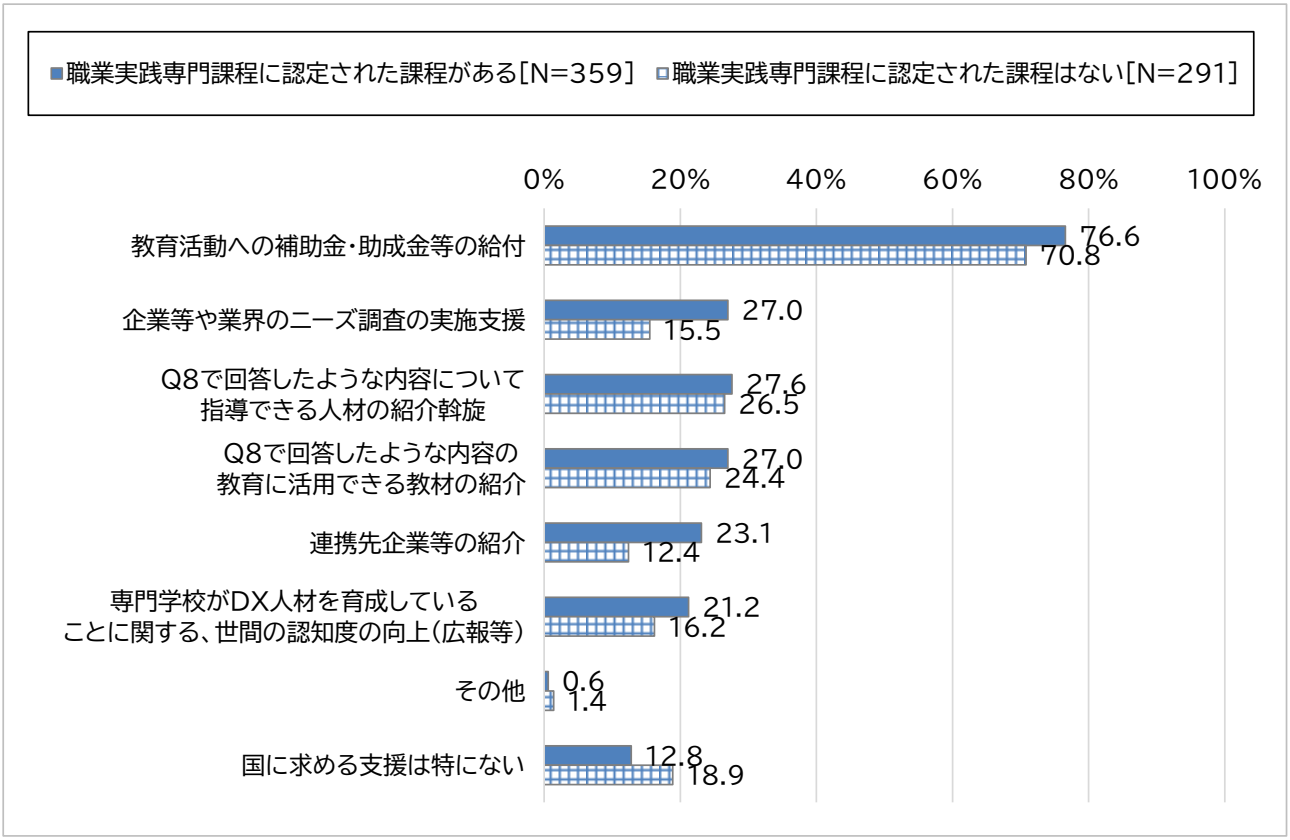

図 3-108 国に求める支援(複数回答)【DX 教育実施校】(職業実践専門課程有無別)

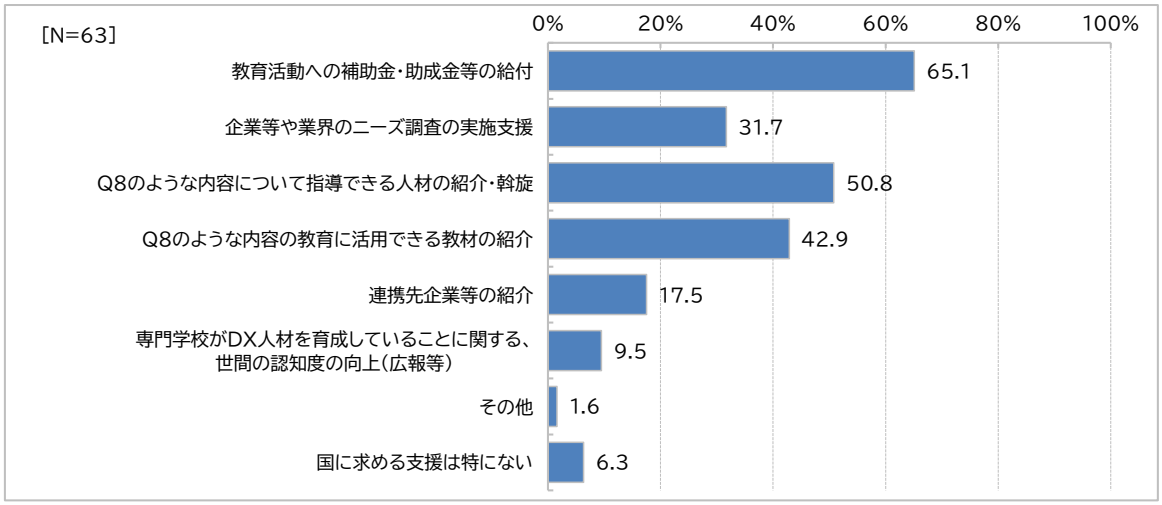

図 3-109 国に求める支援(複数回答)【DX 教育非実施校】

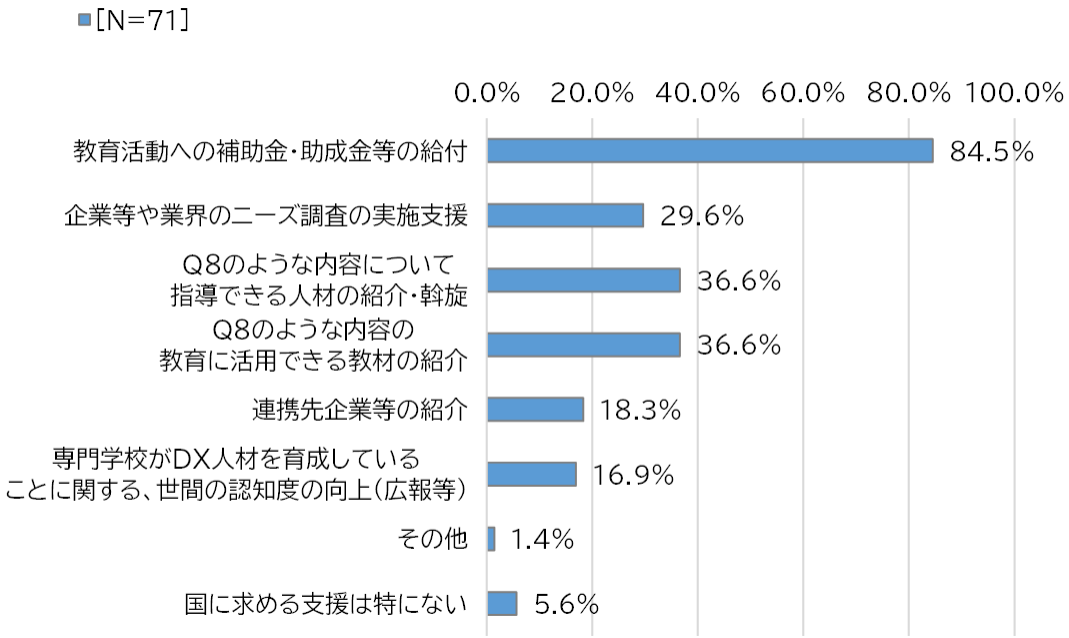

図 3-110 【参考:令和 4 年度】国に求める支援(複数回答)【DX 教育非実施校】

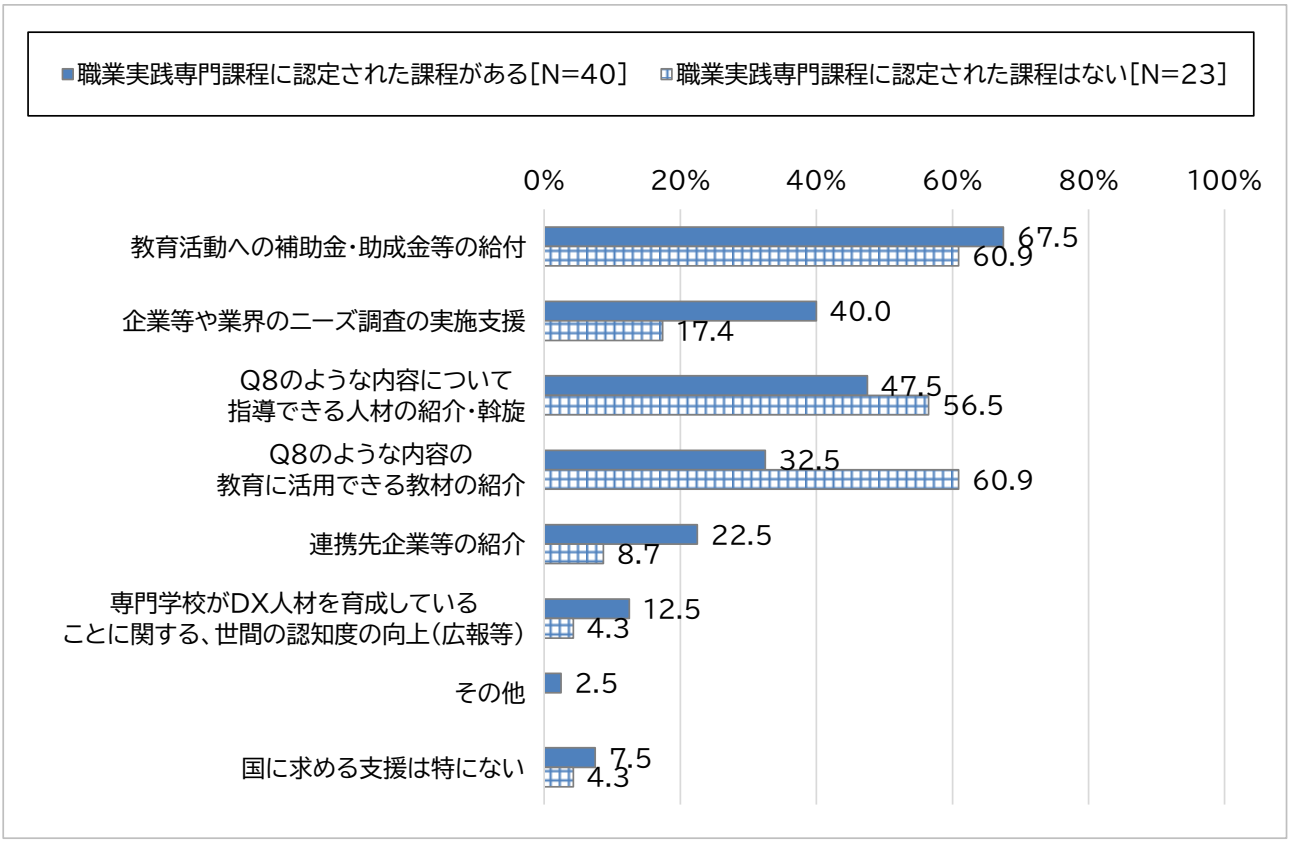

図 3-111 国に求める支援(複数回答)【DX 教育非実施校】(職業実践専門課程有無別)

- 「その他」については、DX 教育実施校では「設備導入」「ノウハウ共有」等、DX 教育非実施校では「規則の見直し」等の回答が得られた。

表 3-21 国に求める支援 その他(自由回答)

カテゴリー	回答例
DX 教育実施校	
設備導入	・ PC 導入支援
ノウハウ共有	・ 人材育成方法
その他	・ DX のリスク検証 ・ 看護(医療職)への優遇
DX 教育非実施校	
規則の見直し	・ 教員資格要件の緩和

※当社にて回答をいくつか抜粋

9） 企業に求める支援（Q59【DX 教育実施校】、Q68【DX 教育非実施校】）

【DX 教育実施校】

- DX 教育実施校が企業に求める支援は、「教育活動への補助金助成金等の給付」が 43.7%で最も高く、「企業等や業界との意見交換」（31.4%）、「指導できる人材の紹介・斡旋」（30.5%）がそれに続いていた。
- 職業実践専門課程の有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、職業実践専門課程のある学校の方が、「企業等や業界との意見交換」「企業等内実習の受入れ」等の割合が高かった。

【DX 教育非実施校】

- DX 教育非実施校が国に求める支援は、「教育活動への補助金助成金等の給付」が 55.6%で最も高く、「指導できる人材の紹介・斡旋」（47.6%）がそれに続いていた。
- DX 教育非実施校の方が、DX 教育実施校に比べ、「指導できる人材の紹介・斡旋」「教材の紹介」等を支援してほしいとの割合が高かった。
- 職業実践専門課程の有無別にみても、全体傾向と大きな傾向の違いはないが、職業実践専門課程のない学校の方が、「指導できる人材の紹介・斡旋」「教材の紹介」等を支援してほしいとの割合が高かった。

【DX 教育実施校】

- Q59 学科で何かしらの DX 教育を扱っていると回答した方にお伺いします。Q8 で選択したような内容の教育を継続するに当たり、企業等に求める支援は何ですか。当てはまるものをすべてお選びください。

【DX 教育非実施校】

- Q68 Q8 の選択肢のような内容の教育を実施するに当たり、企業等に求める支援は何ですか。当てはまるものをすべてお選びください。

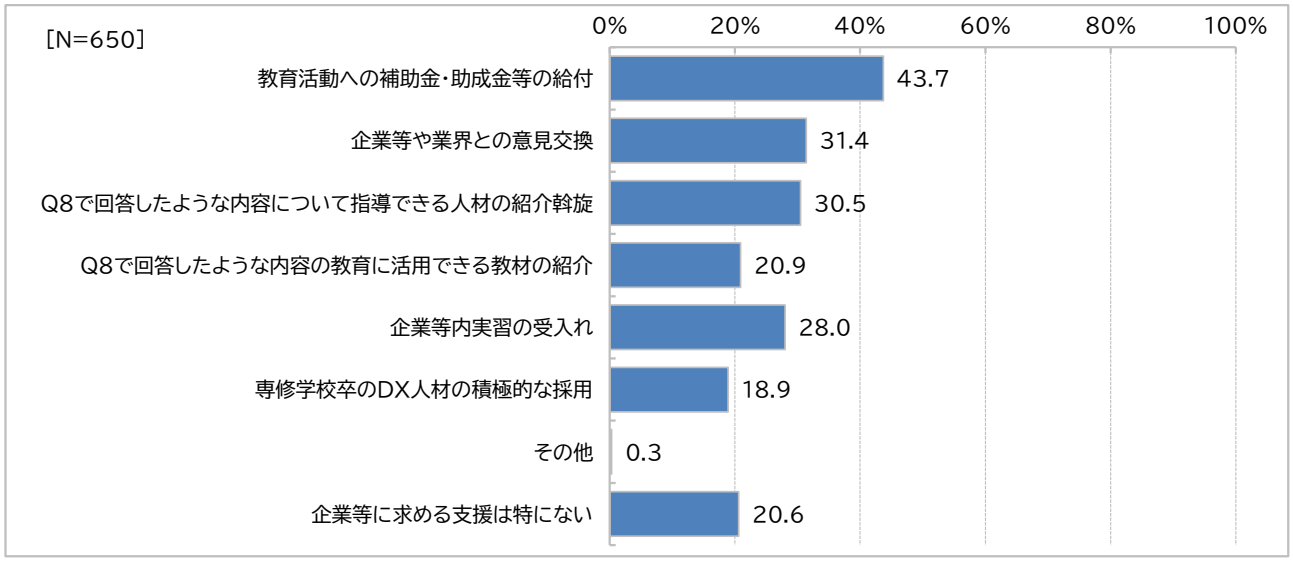

図 3-112 企業に求める支援(複数回答)【DX 教育実施校】

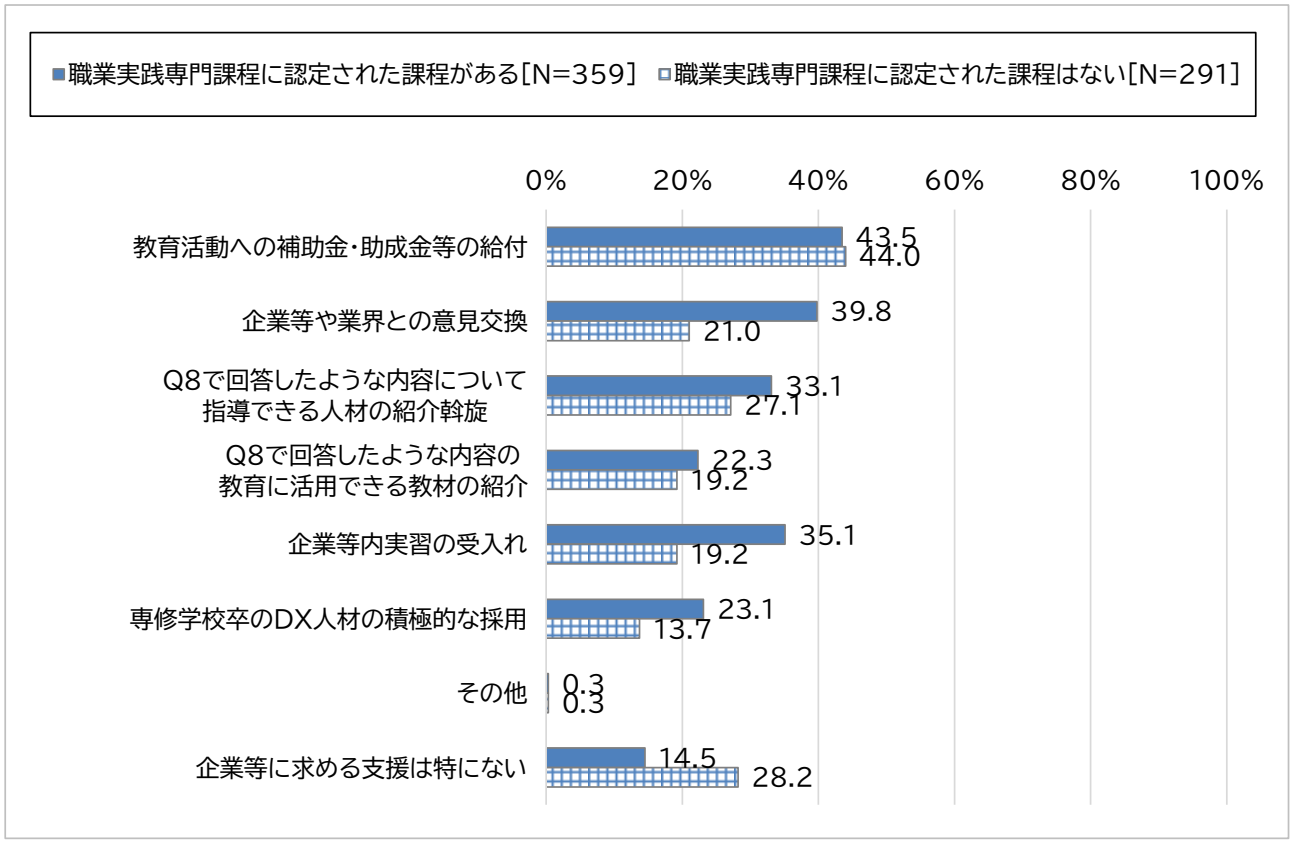

図 3-113 企業に求める支援(複数回答)【DX 教育実施校】(職業実践専門課程有無別)

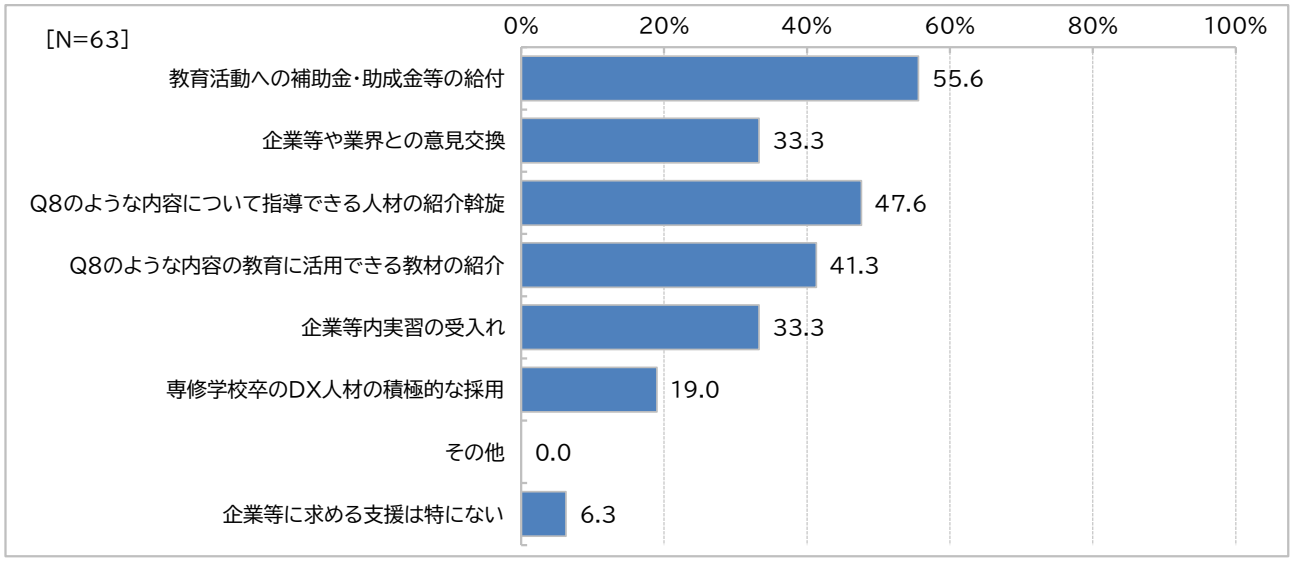

図 3-114 企業に求める支援(複数回答)【DX 教育非実施校】

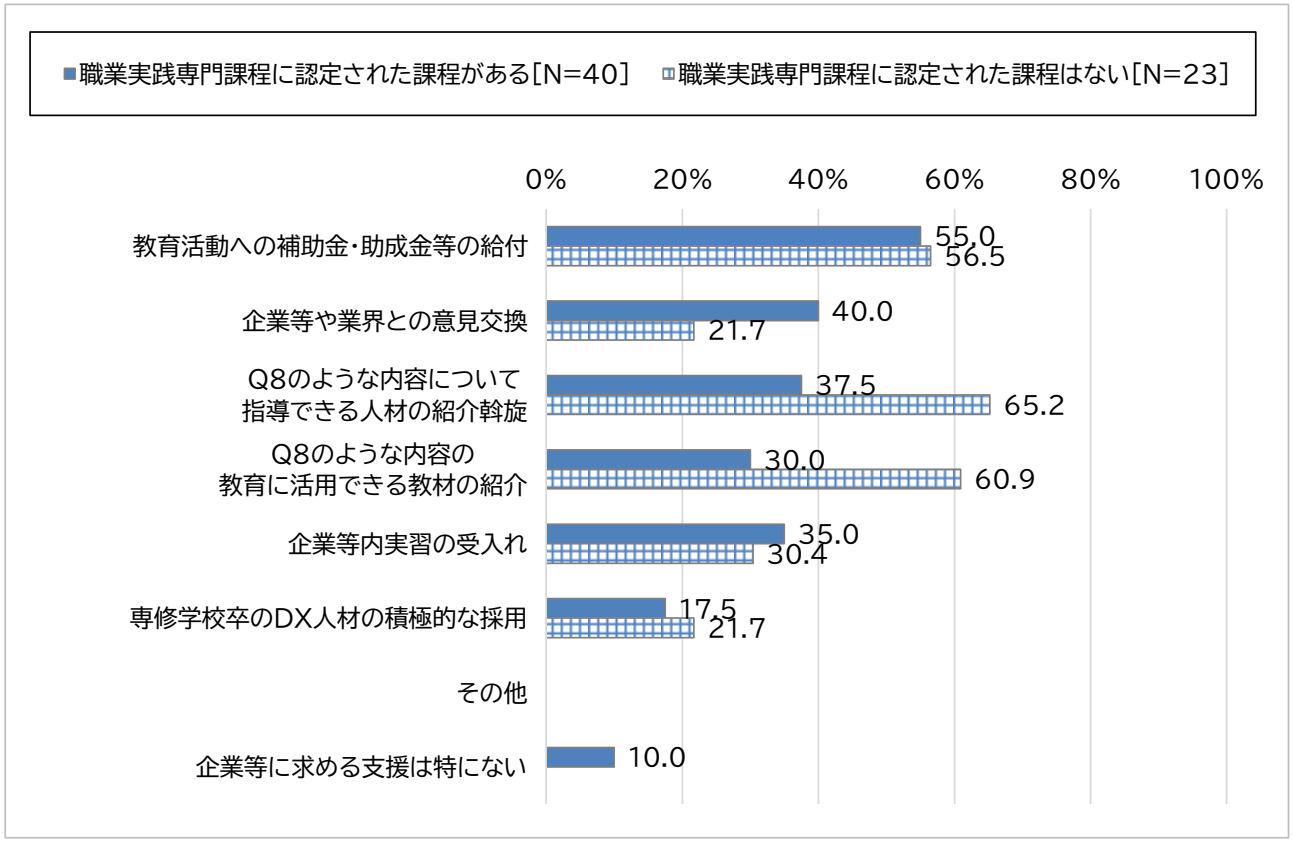

図 3-115 企業に求める支援(複数回答)【DX 教育非実施校】(職業実践専門課程有無別)

● 「その他」については、DX 教育実施校では「演習の充実」等の回答が得られた。

表 3-22 企業に求める支援 その他(自由回答)

カテゴリー	回答例
DX 教育実施校	
演習の充実	・ 電子カルテのデモ機等での演習

※当社にて回答をいくつか抜粋

※DX 教育非実施校からの回答はなし

4. 分野別 DX 人材スキルマップ

本章では、企業等アンケート調査において、経営層、現場管理職、DX 推進担当者、人事関連業務従事者を対象として調査した企業の DX スキルに関するニーズの結果を基に作成した各職業領域におけるスキルマップを掲載する。今年度は、新たに「医療分野」「衛生分野」「教育・社会福祉分野」「文化・教養分野」について作成した。また、令和 4 年度及び令和 5 年度に作成したスキルマップについても再掲する。なお、スキルマップ掲載にあたり、令和 5 年度及び 6 年度にて調査を実施していない 2 分野（農業分野、服飾・家政分野）は、令和 5 年度に改定したデザインに刷新し再作成を行った。

専門学校が DX に関する教育プログラムを検討するにあたり、専門学校が主に新卒人材を輩出する役割を果たしていることを踏まえ、各職業領域の企業が考える「入社時に身に着けていてほしい DX スキル」及び、一部の項目についてはそのスキルに求められるレベルを参考としていただくことを想定している。そのため、本調査では、「各カテゴリーの「DX スキル」」（表 1-2）で示したスキル項目ごとに要不要を確認し、また一部の項目についてはそのスキルに求められるレベルについても確認した。

加えて今年度は、令和 4～6 年度に調査したスキルマップへのニーズ結果を基に、DX スキルマップ利活用の手引きを作成した。

また、参考情報として、令和 6 年度の専門学校における DX 教育の実施状況についても、上記スキルマップと同じスキル項目で整理を行った。

4.1 DX スキルマップ利活用の手引き

本節では、専修学校及び企業等が、本DXスキルマップを利活用いただくにあたっての手引きとして、DX スキルマップの見方及び利活用イメージについてまとめた。

4.1.1 DX スキルマップの見方

本章では、スキルマップ例を提示し、その見方を解説する。

図 4-1 スキルマップの例

- 各列の定義・見方
  - スキル
    - 本調査においては「各カテゴリーの「DX スキル」」（表 1-2）で示したスキル項目を利用した。
  - 企業ニーズ
    - スキル項目毎に、分野・職業領域別において求められている企業のニーズを定量化して表示している。
    - 企業ニーズ算出にあたり、「各カテゴリーの「DX スキル」」（表 1-2）に基づき、企業アンケート調査において質問した「入社時に身に着けていてほしい DX スキル」から回答のあった「必要」「不要」の結果に基づき、職業領域ごとに「必要」と回答した割合を記載している。
  - レベル別企業ニーズ
    - 「企業ニーズ算出」において利用した、「各カテゴリーの「DX スキル」」（表 1-2）に基づき、レベルの高低を問わない設問を除き、「「DX スキル」のレベル定義」（表 1-3）にて記載のレベル 1～6 段階に分け、職業領域ごとに、スキル別に求められるレベルを確認した結果に基づき、各レベルで「必要」と回答した割合をヒートマップにて表現している。
    - ヒートマップでは、以下に示す段階別に、色の濃淡（白～濃緑）をつけることにより、当

該分野の企業求められているスキルレベルを可視化している。色分区分は図 4-1 右下の表記を参照のこと。

第 1 段階：0～5% / 第 2 段階：5～10% / 第 3 段階：10～15%
第 4 段階：15～20% / 第 5 段階：20～25% / 第 6 段階：25～100%

4.1.2 スキルマップ利活用イメージと留意点

スキルマップを実際に利活用する場合のイメージと留意点について述べる。

（1） 学校における利活用

1） 利活用イメージ

- DX 教育に関連した授業を新たに導入する、もしくは授業内容の修正・アップデートを検討する場面において利用
  - 職業領域別 DX スキルマップの「企業ニーズ」より、企業等が新入社員に入社時に身に付けていてほしいと考える DX スキルを把握することで、DX 関連教育のカリキュラム編成を検討する際の参考情報とする。
  - 職業領域別 DX スキルマップの「レベル別企業ニーズ」より、企業等が新入社員に入社時に身に付けていてほしいと考える DX スキルレベルを把握することで、授業で取り扱う内容（レベル等）の検討材料とする。
  - 専門学校としてより注力すべき DX スキル・スキルレベルについて、講師等と相談の上検討する際に、共通認識を持つ補助として活用する。
- 学生からの相談対応や進路・キャリア指導の場面で利用
  - 職業領域別 DX スキルマップの「企業ニーズ」及び「レベル別企業ニーズ」より、学生が就職先として検討している職業領域における企業等が、平均的に求めている DX スキル及びスキルレベルを理解することで、授業の選択や注力すべきスキルの把握等に活用する

2） 利活用時の留意点

- 各 DX スキル項目について、新入社員に入社時に身に着けていてほしいと回答した割合を示すものであり、企業ニーズの数値の高低とスキル項目の優先度や重要性は必ずしも一致せず、企業等によって重要視するスキルには差があること。
- DX スキルのうち、「データ・デジタル技術活用の留意点」に含まれる 3 項目、「情報セキュリティに関する知識」、「モラルに関する知識」、「コンプライアンスに関する知識」は、新入社員のみではなく、社会人として必要であるものと考えられる。新入社員としては高いレベルとなっている可能性があるため、学校側での教育プログラム策定の際、引き上げるレベルの目標設定には留意されたい。

（2） 企業等における利活用

1） 利活用イメージ

- 企業等における採用・育成等において活用
  - 企業等が属する職業領域において、他社が新入社員に入社時に身に付けていてほしいと考える DX スキルやスキルレベルについて把握することで、自社における人材戦略の参考情報として活用する。

2） 利活用時の留意点

  - 企業等においては、ある一人の従業員が全てのスキル項目、すべてのレベルを身に着ける必要はない場合もあり、企業は入社する従業員が持つそれぞれ異なるスキルやそのレベルを充足し、全体として企業活動に必要なスキルを獲得する前提での利用を想定すること。

4.2 企業等職業領域別の DX スキルマップ

4.2.1 職業領域別ニーズマップ

本章にて掲載するスキルマップは、令和 4～6 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。

（1） 【工業分野】建設業

建設業では、「基本リテラシー」や「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 30%程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また、同カテゴリーに属するいずれのスキルにおいても「意義・リテラシー理解」や「基本知識あり」（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

建設業[N＝644]

スキル		企業ニーズ※	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	21.7%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	18.2%						
基本リテラシー	PCの基本操作	31.4%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	19.9%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	25.6%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	23.3%						
	モラルに関する知識	24.1%						
	コンプライアンスに関する知識	24.5%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	38.7%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	38.0%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	37.0%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	35.4%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	33.9%						
	クラウドの概要知識/活用	36.2%						
	ハードウェアの概要知識/活用	37.7%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	35.1%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	38.7%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	35.1%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	35.7%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	34.2%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	33.9%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	32.0%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	33.7%						
	情報デザインの知識/実践	33.4%						

0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-2 新入社員として最低限求められる DX スキル（建設業）

※本スキルマップは、令和 5 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（2） 【工業分野】各種製造業

各種製造業では、「基本リテラシー」や「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 50%程度であり、他のカテゴリー及び工業分野における他の職業領域と比較しても高い。また、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 5 まで広く求められており、特に、「基本知識あり」（レベル2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

各種製造業[N=230]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	28.3%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	23.5%						
基本リテラシー	PCの基本操作	41.3%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	24.8%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	35.2%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	24.3%						
	モラルに関する知識	27.8%						
	コンプライアンスに関する知識	24.8%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	64.8%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	63.9%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	63.9%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	64.8%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	64.8%						
	クラウドの概要知識/活用	64.3%						
	ハードウェアの概要知識/活用	64.8%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	66.1%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	67.0%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	65.2%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	63.5%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	63.0%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	61.3%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	63.5%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	64.3%						
	情報デザインの知識/実践	64.3%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合

0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-3 新入社員として最低限求められる DX スキル（各種製造業）

※本スキルマップは、令和 5 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（3） 【工業分野】情報通信業

情報業では、「基本リテラシー」や「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 50%～60%程度であり、他のカテゴリー及び工業分野における他の職業領域と比較しても高い。また、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、「意義・リテラシー理解」や「基本知識」（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高く、他の職業領域ではほぼ 0%である「応用知識・独力での実践力あり」や「後進育成、課題派遣・解決可能」（レベル 5,6）といった高レベルまで求める企業も一定数存在する。

情報通信業[N=305]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	23.9%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	23.0%						
基本リテラシー	PCの基本操作	37.0%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	13.1%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	29.2%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	25.2%						
	モラルに関する知識	25.2%						
	コンプライアンスに関する知識	21.6%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	54.8%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	57.0%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	57.0%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	58.0%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	56.4%						
	クラウドの概要知識/活用	58.4%						
	ハードウェアの概要知識/活用	57.4%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	59.3%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	59.7%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	57.0%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	56.7%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	54.1%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	55.4%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	51.8%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	54.8%						
	情報デザインの知識/実践	54.4%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-4 新入社員として最低限求められる DX スキル（情報通信業）

※本スキルマップは、令和 5 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（4） 【工業分野】自動車整備

自動車整備では、「基本リテラシー」や「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 20%程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。工業分野における他の職業領域と比較すると、スキル全体において低い値であった。また、求められるレベルとしては、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても「意義・リテラシー理解」、「基本知識あり」及び「基本知識・指揮下で実践力あり」（レベル 1～3）を求める企業が他のレベルと比較し高い。

自動車整備[N=40]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	15.0%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	17.5%						
基本リテラシー	PCの基本操作	50.0%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	10.0%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	32.5%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	17.5%						
	モラルに関する知識	10.0%						
	コンプライアンスに関する知識	15.0%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	55.0%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	60.0%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	60.0%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	60.0%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	57.5%						
	クラウドの概要知識/活用	60.0%						
	ハードウェアの概要知識/活用	57.5%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	55.0%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	55.0%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	57.5%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	57.5%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	57.5%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	57.5%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	57.5%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	57.5%						
	情報デザインの知識/実践	57.5%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-5 新入社員として最低限求められる DX スキル（自動車整備）

※本スキルマップは、令和 5 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（5） 【工業分野】ゲーム制作

各種製造業では、「基本リテラシー」や「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 50%～60%程度であり、他のカテゴリー及び工業分野における他の職業領域と比較しても高い。また、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいて、「基本知識あり」（レベル 2）以上を求める企業の割合が工業分野における他の職業領域と比較して高く、「応用知識・一部独力で実践力あり」から「後進育成、課題発見・解決可能」（レベル 4,5,6）といった高レベルを求める企業もみられた。

ゲーム制作[N=28]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	25.0%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	17.9%						
基本リテラシー	PCの基本操作	32.1%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	3.6%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	46.4%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	7.1%						
	モラルに関する知識	10.7%						
	コンプライアンスに関する知識	10.7%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	71.4%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	71.4%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	75.0%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	71.4%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	71.4%						
	クラウドの概要知識/活用	75.0%						
	ハードウェアの概要知識/活用	75.0%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	78.6%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	78.6%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	67.9%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	71.4%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	71.4%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	71.4%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	75.0%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	75.0%						
	情報デザインの知識/実践	75.0%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-6 新入社員として最低限求められる DX スキル（ゲーム制作）

※本スキルマップは、令和 5 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（6） 【商業実務分野】卸売業・小売業

卸売業、小売業では、「基本リテラシー」や「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 40%程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また、同カテゴリーに属するいずれのスキルにおいても「意義・リテラシー理解」や「基本知識あり」（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

卸売業、小売業（服飾関連を除く）[N=236]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	8.9%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	9.3%						
基本リテラシー	PCの基本操作	25.8%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	11.0%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	14.8%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	9.3%						
	モラルに関する知識	9.7%						
	コンプライアンスに関する知識	9.3%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	36.0%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	36.9%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	35.6%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	36.9%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	34.7%						
	クラウドの概要知識/活用	36.9%						
	ハードウェアの概要知識/活用	36.0%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	36.4%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	36.4%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	36.0%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	35.2%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	35.6%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	36.0%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	34.3%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	34.7%						
	情報デザインの知識/実践	33.1%						

レベル1～6のうち一つでも、そのスキルに対してニーズがある企業の割合

0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-7 新入社員として最低限求められる DX スキル（卸売業・小売業）

※本スキルマップは、令和 5 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（7） 【商業実務分野】宿泊

宿泊業では、いずれのカテゴリーに属するスキルについても企業が求める割合が 20%～30%程度であった。また、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、「意義・リテラシー理解」「基本知識あり」及び「基本知識・指揮下で実践力あり」（レベル 1,2,3）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

宿泊業[N=250]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	12.4%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	10.8%						
基本リテラシー	PCの基本操作	31.2%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	14.0%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	22.4%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	13.6%						
	モラルに関する知識	12.8%						
	コンプライアンスに関する知識	12.8%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	42.4%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	41.6%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	42.0%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	42.8%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	39.6%						
	クラウドの概要知識/活用	40.4%						
	ハードウェアの概要知識/活用	39.6%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	41.2%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	40.8%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	40.4%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	39.6%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	39.6%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	39.6%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	39.2%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	38.8%						
	情報デザインの知識/実践	40.4%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-8 新入社員として最低限求められる DX スキル（宿泊）

※本スキルマップは、令和 5 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（8） 【商業実務分野】旅行業

旅行業では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 40%～50%程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、「意義・リテラシー理解」「基本知識あり」及び「基本知識・指揮下で実践力あり」（レベル 1,2,3）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

旅行業[N=141]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	19.9%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	16.3%						
基本リテラシー	PCの基本操作	44.7%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	24.8%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	31.2%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	22.0%						
	モラルに関する知識	19.9%						
	コンプライアンスに関する知識	19.1%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	57.4%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	56.0%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	56.0%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	56.7%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	55.3%						
	クラウドの概要知識/活用	56.0%						
	ハードウェアの概要知識/活用	56.0%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	54.6%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	55.3%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	56.0%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	53.9%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	53.9%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	53.9%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	55.3%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	56.0%						
	情報デザインの知識/実践	55.3%						

企業ニーズ：レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合

0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-9 新入社員として最低限求められる DX スキル（旅行業）

※本スキルマップは、令和 5 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（9） 【商業実務分野】公認会計士事務所・税理士事務所

公認会計士事務所、税理士事務所では、「基本リテラシー」「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 40%～50%程度であり、他のカテゴリー及び商業実務分野における他の職業領域と比較しても高い。また、「データに関する基礎知識／分析等」及び「デジタル技術の活用」のカテゴリーに属するいずれのスキルにおいても「意義・リテラシー理解」や「基本知識あり」（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

公認会計士事務所、税理士事務所[N=58]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	15.5%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	12.1%						
基本リテラシー	PCの基本操作	34.5%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	10.3%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	20.7%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	22.4%						
	モラルに関する知識	17.2%						
	コンプライアンスに関する知識	19.0%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	39.7%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	41.4%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	37.9%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	36.2%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	36.2%						
	クラウドの概要知識/活用	36.2%						
	ハードウェアの概要知識/活用	36.2%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	36.2%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	36.2%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	34.5%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	34.5%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	34.5%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	34.5%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	36.2%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	34.5%						
	情報デザインの知識/実践	36.2%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-10 新入社員として最低限求められる DX スキル（公認会計士事務所・税理士事務所）

※本スキルマップは、令和 5 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（10）【商業実務分野】医療実務

医療事務では、「基本リテラシー」や「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 40％程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 5 まで広く求められており、特に、「データに関する基礎知識／分析等」や「デジタル技術の活用」において、（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

医療事務[N=30]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	20.0%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	10.0%						
基本リテラシー	PCの基本操作	40.0%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	20.0%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	23.3%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	20.0%						
	モラルに関する知識	20.0%						
	コンプライアンスに関する知識	23.3%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	40.0%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	40.0%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	43.3%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	40.0%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	40.0%						
	クラウドの概要知識/活用	43.3%						
	ハードウェアの概要知識/活用	43.3%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	40.0%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	43.3%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	43.3%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	43.3%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	43.3%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	43.3%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	36.7%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	40.0%						
	情報デザインの知識/実践	40.0%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-11 新入社員として最低限求められる DX スキル（医療実務）

※本スキルマップは、令和 5 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（11）【商業実務分野】経理（全業種）

経理では、「基本リテラシー」や「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 50％程度であり、他のカテゴリー及び商業実務分野における他の職業領域と比較しても高い。また、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 4 まで求められており、特に、「意義・リテラシー理解」や「基本知識あり」（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

経理（全業種）[N=233]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	13.7%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	14.6%						
基本リテラシー	PCの基本操作	33.0%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	9.0%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	24.0%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	17.2%						
	モラルに関する知識	15.5%						
	コンプライアンスに関する知識	15.9%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	46.8%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	47.6%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	47.6%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	46.8%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	43.8%						
	クラウドの概要知識/活用	45.5%						
	ハードウェアの概要知識/活用	47.6%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	46.4%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	46.4%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	48.1%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	47.2%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	45.9%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	45.9%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	45.5%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	45.9%						
	情報デザインの知識/実践	45.1%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合

0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-12 新入社員として最低限求められる DX スキル(経理)

※本スキルマップは、令和 5 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（12）【農業分野】農業、バイオ分野

農業、バイオ分野では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 30%程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また、同カテゴリーに属するいずれのスキルにおいても「基本知識あり」（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

農業、バイオ分野（食品・化粧品開発、化学、発酵等）[N=262]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	10.3%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	8.4%						
基本リテラシー	PCの基本操作	20.2%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	12.2%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	14.5%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	12.6%						
	モラルに関する知識	11.5%						
	コンプライアンスに関する知識	12.2%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	30.5%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	32.4%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	30.9%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	29.8%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	30.2%						
	クラウドの概要知識/活用	29.4%						
	ハードウェアの概要知識/活用	30.2%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	29.8%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	30.2%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	29.0%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	29.0%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	29.4%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	29.0%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	28.2%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	29.4%						
	情報デザインの知識/実践	29.0%						

レベル1～6のうち一つでも、そのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-13 新入社員として最低限求められる DX スキル(農業、バイオ分野)

※本スキルマップは、令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（13）【医療分野】医療

医療では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 40％程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また、同カテゴリーに属するいずれのスキルにおいても「意義・リテラシー理解」や「基本知識あり」（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

医療分野[N=811]　　※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋[N=660]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	37.9%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	32.8%						
基本リテラシー	PCの基本操作	51.9%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	33.9%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	39.8%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	43.0%						
	モラルに関する知識	48.3%						
	コンプライアンスに関する知識	48.2%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	38.8%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	37.0%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	33.8%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	31.8%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	30.9%						
	クラウドの概要知識/活用	36.3%						
	ハードウェアの概要知識/活用	35.5%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	34.6%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	39.2%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	37.5%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	36.7%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	32.7%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	32.2%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	27.9%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	31.3%						
	情報デザインの知識/実践	30.1%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-14　新入社員として最低限求められる DX スキル(医療)

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（14）【衛生分野】飲食店・飲食関連

飲食店・飲食関連では、「基本リテラシー」や「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が30％程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また、同カテゴリーに属するいずれのスキルにおいても「意義・リテラシー理解」や「基本知識あり」（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

飲食店、飲食関連（栄養士、管理栄養士、調理師等、ホール） [N=618]

※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋 [N=462]

図 4-15 新入社員として最低限求められる DX スキル（飲食店・飲食関連）

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（15）【衛生分野】理容・美容

理容・美容では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 30％程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 5 まで求められており、特に、「意義・リテラシー理解」（レベル 1）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

理容・美容[N=225]　※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋 [N=194]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	21.3%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	19.6%						
基本リテラシー	PCの基本操作	29.3%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	22.7%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	22.2%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	24.0%						
	モラルに関する知識	29.8%						
	コンプライアンスに関する知識	30.2%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	23.6%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	22.7%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	20.9%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	16.4%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	21.8%						
	クラウドの概要知識/活用	20.4%						
	ハードウェアの概要知識/活用	19.6%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	18.7%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	22.2%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	21.3%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	22.7%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	20.9%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	19.6%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	12.4%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	22.7%						
	情報デザインの知識/実践	21.3%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-16 新入社員として最低限求められる DX スキル（理容・美容）

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（16）【衛生分野】トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル

「トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル」では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 30％程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 5 まで求められており、特に、「意義・リテラシー理解」（レベル 1）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル[N=89]　※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋 [N=64]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	32.6%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	31.5%						
基本リテラシー	PCの基本操作	48.3%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	29.2%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	39.3%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	38.2%						
	モラルに関する知識	44.9%						
	コンプライアンスに関する知識	53.9%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	36.0%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	43.8%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	33.7%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	29.2%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	30.3%						
	クラウドの概要知識/活用	25.8%						
	ハードウェアの概要知識/活用	21.3%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	31.5%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	33.7%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	37.1%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	30.3%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	29.2%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	32.6%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	28.1%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	37.1%						
	情報デザインの知識/実践	32.6%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合

0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-17 新入社員として最低限求められる DX スキル（トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル）

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（17）【教育・社会福祉分野】教育、学習支援

教育、学習支援では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 40％強であり、他のカテゴリーと比較して高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 6 まで求められており、特に、「意義・リテラシー理解」「基本知識あり」「基本知識・指導下で実践力あり」（レベル 1～3）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

教育、学習支援[N=604]　※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋[N=349]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	43.0%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	39.2%						
基本リテラシー	PCの基本操作	62.7%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	41.2%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	51.7%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	48.5%						
	モラルに関する知識	53.1%						
	コンプライアンスに関する知識	53.6%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	45.7%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	40.7%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	37.4%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	34.6%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	38.6%						
	クラウドの概要知識/活用	39.2%						
	ハードウェアの概要知識/活用	41.6%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	41.6%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	41.6%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	40.4%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	48.2%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	32.3%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	31.8%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	28.3%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	34.6%						
	情報デザインの知識/実践	36.4%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-18 新入社員として最低限求められる DX スキル（教育、学習支援）

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（18）【教育・社会福祉分野】福祉

福祉では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 40％程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 4 まで求められており、特に、「意義・リテラシー理解」「基本知識あり」「基本知識・指導下で実践力あり」（レベル 1～3）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

福祉[N=515]　　※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋 [N=374]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	34.4%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	31.1%						
基本リテラシー	PCの基本操作	52.8%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	36.5%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	46.0%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	44.3%						
	モラルに関する知識	48.3%						
	コンプライアンスに関する知識	50.9%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	38.8%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	36.5%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	35.0%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	30.1%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	30.5%						
	クラウドの概要知識/活用	33.4%						
	ハードウェアの概要知識/活用	32.8%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	30.3%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	37.1%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	36.5%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	38.6%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	35.3%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	31.8%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	26.8%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	29.3%						
	情報デザインの知識/実践	27.2%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-19 新入社員として最低限求められる DX スキル(福祉)

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（19）【服飾・家政分野】繊維工業

繊維工業では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 50～60%程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 6 まで求められており、特に、「意義・リテラシー理解」「基本知識あり」「基本知識・指導下で実践力あり」（レベル 1～3）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

繊維工業[N=8]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	12.5%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	0.0%						
基本リテラシー	PCの基本操作	37.5%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	12.5%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	25.0%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	25.0%						
	モラルに関する知識	0.0%						
	コンプライアンスに関する知識	0.0%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	50.0%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	50.0%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	50.0%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	37.5%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	50.0%						
	クラウドの概要知識/活用	50.0%						
	ハードウェアの概要知識/活用	62.5%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	62.5%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	62.5%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	62.5%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	62.5%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	62.5%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	50.0%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	62.5%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	62.5%						
	情報デザインの知識/実践	50.0%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合

0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-20 新入社員として最低限求められる DX スキル（繊維工業）

※本スキルマップは、令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（20）【服飾・家政分野】卸売業、小売業（服飾関連）

卸売業、小売業（服飾関連）では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 40％程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 4 まで求められており、特に、「基本知識あり」「基本知識・指導下で実践力あり」（レベル 2～3）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

卸売業、小売業（服飾関連）[N=348]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	11.2%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	11.5%						
基本リテラシー	PCの基本操作	26.7%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	11.8%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	20.4%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	12.1%						
	モラルに関する知識	14.4%						
	コンプライアンスに関する知識	14.4%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	37.9%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	39.7%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	39.7%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	38.8%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	36.8%						
	クラウドの概要知識/活用	37.6%						
	ハードウェアの概要知識/活用	37.9%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	38.2%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	38.2%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	37.6%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	37.6%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	37.9%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	37.9%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	37.4%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	37.6%						
	情報デザインの知識/実践	38.2%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-21 新入社員として最低限求められる DX スキル（卸売業、小売業）

※本スキルマップは、令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（21）【服飾・家政分野】その他のファッションビジネス

その他のファッションビジネスでは、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 50％程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 6 まで求められており、特に、「応用知識・独力での実践力あり」「更新育成、課題発見・解決可能」（レベル 5～6）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

その他のファッションビジネス[N=17]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	23.5%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	23.5%						
基本リテラシー	PCの基本操作	29.4%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	11.8%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	41.2%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	17.6%						
	モラルに関する知識	23.5%						
	コンプライアンスに関する知識	17.6%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	52.9%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	52.9%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	47.1%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	52.9%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	52.9%						
	クラウドの概要知識/活用	52.9%						
	ハードウェアの概要知識/活用	52.9%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	52.9%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	47.1%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	52.9%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	52.9%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	52.9%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	47.1%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	47.1%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	52.9%						
	情報デザインの知識/実践	52.9%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-22 新入社員として最低限求められる DX スキル（その他のファッションビジネス）

※本スキルマップは、令和 6 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（22）【文化・教養分野】翻訳業・ガイド

翻訳業・ガイドでは、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 80%程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 6 まで求められており、特に、「基本知識あり」「基本知識・指導下で実践力あり」（レベル 2、3）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。（なお、本調査における N 数が 6 となっていることには注意が必要。）

翻訳業・ガイド[N=24]　※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋 [N=6]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	41.7%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	33.3%						
基本リテラシー	PCの基本操作	62.5%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	37.5%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	62.5%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	45.8%						
	モラルに関する知識	45.8%						
	コンプライアンスに関する知識	50.0%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	62.5%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	41.7%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	29.2%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	29.2%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	41.7%						
	クラウドの概要知識/活用	45.8%						
	ハードウェアの概要知識/活用	54.2%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	50.0%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	50.0%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	29.2%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	54.2%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	25.0%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	25.0%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	37.5%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	37.5%						
	情報デザインの知識/実践	20.8%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-23 新入社員として最低限求められる DX スキル（翻訳業・ガイド）

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（23）【文化・教養分野】アート・エンターテインメント業界（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）

アート・エンターテインメント業界（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 40％程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 6 まで求められており、特に、「基本知識・指導下で実践力あり」「応用知識・一部独力での実践力あり」（レベル 3、4）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

アート・エンターテインメント関連（デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等）[N=272]

※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋 [N=34]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	36.8%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	31.3%						
基本リテラシー	PCの基本操作	58.8%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	33.8%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	48.2%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	44.1%						
	モラルに関する知識	48.5%						
	コンプライアンスに関する知識	46.0%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	43.8%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	36.4%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	36.0%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	30.1%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	34.2%						
	クラウドの概要知識/活用	34.6%						
	ハードウェアの概要知識/活用	43.8%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	35.7%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	42.6%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	36.4%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	39.0%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	25.0%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	27.2%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	22.1%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	37.5%						
	情報デザインの知識/実践	34.6%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-24 新入社員として最低限求められる DX スキル（アート・エンターテインメント業界）

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（24）【文化・教養分野】司法書士事務所、行政書士事務所

司法書士事務所、行政書士事務所では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 20%程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 6 まで求められており、特に、「意義・リテラシー理解」や「基本知識あり」（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

司法書士事務所、行政書士事務所[N=82]　※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋 [N=47]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	35.4%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	30.5%						
基本リテラシー	PCの基本操作	61.0%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	34.1%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	47.6%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	45.1%						
	モラルに関する知識	52.4%						
	コンプライアンスに関する知識	45.1%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	37.8%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	35.4%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	34.1%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	30.5%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	32.9%						
	クラウドの概要知識/活用	31.7%						
	ハードウェアの概要知識/活用	39.0%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	30.5%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	37.8%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	31.7%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	39.0%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	22.0%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	22.0%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	30.5%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	28.0%						
	情報デザインの知識/実践	30.5%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-25　新入社員として最低限求められる DX スキル（司法書士事務所、行政書士事務所）

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（25）【文化・教養分野】スポーツ関連（インストラクター等）

スポーツ関連（インストラクター等）では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 30%程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 4 まで求められており、特に、「意義・リテラシー理解」や「基本知識あり」（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

スポーツ関連（インストラクター等）[N=100]　※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋 [N=20]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	32.0%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	32.0%						
基本リテラシー	PCの基本操作	47.0%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	31.0%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	39.0%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	42.0%						
	モラルに関する知識	42.0%						
	コンプライアンスに関する知識	41.0%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	34.0%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	29.0%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	26.0%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	27.0%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	25.0%						
	クラウドの概要知識/活用	27.0%						
	ハードウェアの概要知識/活用	31.0%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	23.0%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	29.0%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	27.0%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	27.0%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	22.0%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	32.0%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	20.0%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	30.0%						
	情報デザインの知識/実践	31.0%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-26　新入社員として最低限求められる DX スキル（スポーツ関連）

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（26）【文化・教養分野】ペット関連（動物看護師、トリマー等）

ペット関連では、「基本リテラシー」や「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 20％程度であり、他のカテゴリーと比較して高い。「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」の一部スキルにおいてレベル 3～4 を求める割合が他カテゴリーと比較して高い。また、その他カテゴリーにおいては、レベル4を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。（なお、本調査における N 数が 9 となっていることには注意が必要。）

ペット関連（動物看護師、トリマー等）[N=37]　※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋 [N=9]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ					
			レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
			意義・リテラシー理解	基本知識あり	基本知識・指導下で実践力あり	応用知識・一部独力で実践力あり	応用知識・独力での実践力あり	後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	21.6%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	21.6%						
基本リテラシー	PCの基本操作	32.4%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	16.2%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	24.3%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	21.6%						
	モラルに関する知識	21.6%						
	コンプライアンスに関する知識	24.3%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	10.8%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	21.6%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	13.5%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	18.9%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	8.1%						
	クラウドの概要知識/活用	16.2%						
	ハードウェアの概要知識/活用	10.8%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	13.5%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	10.8%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	18.9%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	18.9%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	13.5%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	8.1%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	13.5%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	18.9%						
	情報デザインの知識/実践	16.2%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合	0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-27 新入社員として最低限求められる DX スキル（ペット関連）

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

（27）【文化・教養分野】行政機関

行政機関では、「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」のカテゴリーに属するスキルを求める企業の割合が 60%程度であり、他のカテゴリーや他職業領域と比較してもかなり高い。また「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」に属するいずれのスキルにおいても、レベルは 1 から 5 まで求められており、特に、「意義・リテラシー理解」や「基本知識あり」（レベル 1,2）を求める企業の割合が他のレベルと比較して高い。

行政機関[N=721]　※ スキルレベルについては、令和4年度調査結果より抜粋 [N=230]

スキル		企業ニーズ	企業ニーズ レベル1 意義・リテラシー理解	レベル2 基本知識あり	レベル3 基本知識・指導下で実践力あり	レベル4 応用知識・一部独力で実践力あり	レベル5 応用知識・独力での実践力あり	レベル6 後進育成、課題発見・解決可能
環境変化、マインド・スタンス	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	44.7%	レベルの高低を問わないスキル					
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	38.0%						
基本リテラシー	PCの基本操作	59.4%						
データ・デジタル技術の活用方法と事例	データ・デジタル技術の活用事例の知識	39.0%						
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	47.2%						
データ・デジタル技術活用の留意点	情報セキュリティに関する知識	48.1%						
	モラルに関する知識	55.1%						
	コンプライアンスに関する知識	54.0%						
データに関する基礎知識／分析等	データの種類とデータ活用実例の知識	46.9%						
	データの分析・読み取り・説明方法の知識/実践	39.5%						
	データの加工方法やデータベースの知識/実践	37.9%						
	仮説構築や分析アプローチ設計の知識/実践	33.8%						
デジタル技術の活用	AIの概要知識/活用	37.2%						
	クラウドの概要知識/活用	37.2%						
	ハードウェアの概要知識/活用	42.0%						
	ソフトウェアの概要知識/活用	37.0%						
	ネットワークの仕組みと代表的サービスに関する知識/活用	40.5%						
ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ	課題解決能力の概要知識/実践 ※論理的思考力含む	39.1%						
	情報探索・精査・活用方法の知識/実践 ※インターネットによる検索に限らない	45.4%						
	人材マネジメントやリーダーシップの概要知識/発揮	33.1%						
	事業戦略やマーケティングの概要知識/実践	33.7%						
	ファイナンスやアカウンティングの概要知識/実践	30.4%						
	デザイン思考やアジャイルな働き方の知識/実践	35.1%						
	情報デザインの知識/実践	34.0%						

レベル1～6のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業の割合

0%～5%	5%～10%	10%～15%	15%～20%	20%～25%	25%～100%

図 4-28 新入社員として最低限求められる DX スキル(行政機関)

※本スキルマップは、令和 6 年度及び令和 4 年度に実施した企業等調査結果を基に、各スキル項目について、新入社員に対し最低限持っていてほしいと回答した企業の割合を示すものである。
※「データに関する基礎知識／分析等」「デジタル技術の活用」「ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ」についてはレベル 1～6 のうち一つでもそのスキルに対してニーズがある企業等の割合を示している。

4.3 専門学校における DX 教育の実施状況マップ

4.3.1 IT・情報処理学科系

IT・情報処理学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

IT・情報処理学科系[N=57]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	94.7%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	75.4%	28.1%	40.4%	33.3%	7.0%	0.0%	1.8%
	データの分析・読み取り・説明方法	73.7%	26.3%	40.4%	33.3%	8.8%	0.0%	1.8%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	75.4%	28.1%	35.1%	40.4%	10.5%	0.0%	1.8%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	49.1%	19.3%	22.8%	21.1%	12.3%	1.8%	3.5%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	68.4%	31.6%	29.8%	29.8%	12.3%	0.0%	1.8%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	68.4%	24.6%	36.8%	22.8%	12.3%	3.5%	1.8%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	78.9%	33.3%	35.1%	29.8%	12.3%	3.5%	3.5%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	80.7%	35.1%	31.6%	42.1%	22.8%	8.8%	5.3%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	82.5%	35.1%	35.1%	43.9%	15.8%	1.8%	1.8%
④	活用事例	75.4%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	84.2%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	89.5%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	77.2%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	78.9%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	52.6%	22.8%	24.6%	28.1%	8.8%	3.5%	1.8%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	56.1%	21.1%	22.8%	28.1%	8.8%	3.5%	1.8%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	35.1%	12.3%	15.8%	21.1%	7.0%	0.0%	1.8%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	33.3%	7.0%	17.5%	19.3%	7.0%	0.0%	1.8%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	17.5%	7.0%	8.8%	7.0%	0.0%	0.0%	1.8%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	45.6%	17.5%	22.8%	21.1%	10.5%	1.8%	1.8%
	情報デザイン	47.4%	17.5%	21.1%	22.8%	12.3%	1.8%	1.8%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	52.6%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	42.1%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-29 DX 教育の実施状況マップ(IT・情報処理学科系)

4.3.2　CG･ゲーム学科系

CG･ゲーム学科系の学科からは回答がなかったため割愛する。

4.3.3　工業･電気･電子･通信学科系

工業･電気･電子･通信学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

工業･電気･電子･通信学科系[N=10]

教育内容		各内容･レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	50.0%	20.0%	0.0%	20.0%	10.0%	0.0%	0.0%
	データの分析･読み取り･説明方法	30.0%	0.0%	10.0%	10.0%	0.0%	10.0%	0.0%
	データの抽出･加工･出力の方法や データベースの種類･構造･設計	30.0%	0.0%	0.0%	20.0%	10.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	30.0%	20.0%	0.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	20.0%	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	40.0%	30.0%	20.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	50.0%	30.0%	0.0%	10.0%	0.0%	0.0%	10.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	50.0%	10.0%	10.0%	20.0%	10.0%	10.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	50.0%	30.0%	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	50.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	60.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	60.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	50.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	50.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	20.0%	10.0%	0.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索･精査･活用 ※インターネットによる検索に限らない	30.0%	30.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	10.0%	0.0%	0.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	10.0%	0.0%	0.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	0.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド･スタンスの保有	0.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-30　DX 教育の実施状況マップ(工業･電気･電子･通信学科系)

4.3.4　自動車・バイク・航空学科系

自動車・バイク・航空学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

自動車・バイク・航空学科系[N=22]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	81.8%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	22.7%	22.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	13.6%	9.1%	0.0%	0.0%	4.5%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	4.5%	4.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	9.1%	4.5%	0.0%	0.0%	4.5%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	4.5%	4.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	13.6%	13.6%	4.5%	4.5%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	13.6%	9.1%	9.1%	4.5%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	27.3%	27.3%	4.5%	4.5%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	22.7%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	45.5%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	31.8%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	50.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	40.9%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	4.5%	0.0%	0.0%	0.0%	4.5%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	4.5%	0.0%	4.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	0.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	0.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-31　DX 教育の実施状況マップ(自動車・バイク・航空学科系)

4.3.5　建築・土木・インテリア学科系

建築・土木・インテリア学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

建築・土木・インテリア学科系[N=9]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	77.8%	22.2%	11.1%	33.3%	44.4%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	55.6%	11.1%	0.0%	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	55.6%	11.1%	0.0%	44.4%	33.3%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	22.2%	22.2%	0.0%	11.1%	11.1%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	44.4%	11.1%	0.0%	33.3%	11.1%	11.1%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	22.2%	11.1%	0.0%	22.2%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	55.6%	11.1%	22.2%	33.3%	11.1%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	33.3%	11.1%	11.1%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	55.6%	22.2%	33.3%	33.3%	0.0%	11.1%	0.0%
④	活用事例	88.9%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	88.9%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	66.7%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	66.7%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	66.7%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	33.3%	11.1%	22.2%	11.1%	11.1%	11.1%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	55.6%	11.1%	11.1%	11.1%	44.4%	11.1%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	33.3%	22.2%	11.1%	11.1%	0.0%	11.1%	11.1%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	11.1%	0.0%	0.0%	0.0%	11.1%	11.1%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	22.2%	11.1%	11.1%	0.0%	11.1%	22.2%	0.0%
	情報デザイン	44.4%	11.1%	11.1%	22.2%	11.1%	22.2%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	55.6%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	44.4%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-32　DX 教育の実施状況マップ(建築・土木・インテリア学科系)

4.3.6　その他工業分野の学科

その他工業分野の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

その他工業分野の学科[N=4]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	50.0%	50.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	0.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	75.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	50.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	75.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	100.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%	25.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	25.0%	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	25.0%	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	25.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	0.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-33　DX 教育の実施状況マップ(その他工業分野の学科)

その他工業分野の学科の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる[29]。

表 4-1　その他工業分野の学科の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
アート・エンターテインメント業界(デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等)	4.2.1(16)

[29] 「その他工業分野の学科」を選択した学科の学科名として、「デザイン」「音響芸術科」「グラフィックデザイン科」「グラフィックデザイン学科」等の回答が得られたことによる。

4.3.7　農業・畜産・園芸学科系

農業・畜産・園芸学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

農業・畜産・園芸学科系[N=21]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	90.5%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	57.1%	38.1%	4.8%	4.8%	4.8%	0.0%	4.8%
	データの分析・読み取り・説明方法	52.4%	38.1%	9.5%	9.5%	0.0%	0.0%	4.8%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	42.9%	28.6%	14.3%	4.8%	0.0%	0.0%	4.8%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	19.0%	14.3%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	19.0%	19.0%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	9.5%	9.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	19.0%	14.3%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	4.8%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	14.3%	14.3%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	19.0%	14.3%	9.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	38.1%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	47.6%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	52.4%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	38.1%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	28.6%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	38.1%	28.6%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	4.8%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	33.3%	28.6%	0.0%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	23.8%	19.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	4.8%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	38.1%	28.6%	9.5%	4.8%	0.0%	0.0%	4.8%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	9.5%	9.5%	4.8%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	14.3%	14.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	23.8%	19.0%	0.0%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	38.1%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	19.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-34　DX 教育の実施状況マップ(農業・畜産・園芸学科系)

4.3.8　バイオ・環境・生命工学技術学科系

バイオ・環境・生命工学技術学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

バイオ・環境・生命工学技術学科系[N=1]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	100.0%	0.0%	0.0%	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	100.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	0.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	100.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	100.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	100.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	0.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	0.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-35　DX 教育の実施状況マップ(バイオ・環境・生命工学技術学科系)

4.3.9　その他農業分野の学科

その他農業分野の学科からは回答がなかったため割愛する。

4.3.10　看護学科系

看護学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

看護学科系[N=153]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	88.2%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	59.5%	40.5%	11.8%	13.1%	2.6%	1.3%	2.6%
	データの分析・読み取り・説明方法	58.8%	35.3%	14.4%	13.1%	2.0%	1.3%	2.6%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	38.6%	21.6%	10.5%	9.2%	2.6%	1.3%	0.7%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	25.5%	15.0%	6.5%	5.9%	1.3%	1.3%	0.7%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	13.7%	9.2%	3.9%	2.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	21.6%	15.7%	5.9%	3.3%	0.7%	0.7%	0.7%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	24.8%	14.4%	6.5%	5.2%	1.3%	0.7%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	20.9%	15.7%	2.0%	4.6%	1.3%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	41.2%	28.1%	7.8%	5.9%	1.3%	0.7%	1.3%
④	活用事例	37.3%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	51.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	68.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	67.3%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	56.9%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	17.0%	8.5%	3.9%	5.2%	2.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	32.0%	18.3%	7.2%	9.8%	0.7%	0.7%	0.7%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	6.5%	3.9%	2.6%	2.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	1.3%	1.3%	0.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	8.5%	3.9%	4.6%	3.3%	1.3%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	20.3%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	7.2%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-36　DX 教育の実施状況マップ(看護学科系)

看護学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-2　看護学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
医療	4.2.1(13)

4.3.11　医療技術・歯科技術学科系

医療技術・歯科技術学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

医療技術・歯科技術学科系[N=37]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	35.1%	27.0%	5.4%	8.1%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	29.7%	24.3%	5.4%	10.8%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	27.0%	18.9%	8.1%	8.1%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	16.2%	10.8%	5.4%	5.4%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	13.5%	10.8%	5.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	16.2%	13.5%	2.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	21.6%	16.2%	5.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	16.2%	13.5%	2.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	35.1%	29.7%	5.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	35.1%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	37.8%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	37.8%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	43.2%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	40.5%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	5.4%	5.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	18.9%	13.5%	8.1%	2.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	2.7%	2.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	2.7%	2.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	2.7%	2.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	10.8%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	2.7%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-37　DX 教育の実施状況マップ(医療技術・歯科技術学科系)

医療技術・歯科技術学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-3　医療技術・歯科技術学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
医療	4.2.1(13)

4.3.12　理学療法・作業療法学科系

理学療法・作業療法学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

理学療法・作業療法学科系[N=28]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	96.4%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	57.1%	32.1%	28.6%	14.3%	3.6%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	57.1%	32.1%	25.0%	14.3%	3.6%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	35.7%	17.9%	25.0%	7.1%	3.6%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	25.0%	10.7%	17.9%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	14.3%	7.1%	7.1%	7.1%	3.6%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	14.3%	7.1%	7.1%	3.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	14.3%	7.1%	7.1%	3.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	10.7%	7.1%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	32.1%	17.9%	14.3%	10.7%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	42.9%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	60.7%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	53.6%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	60.7%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	46.4%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	28.6%	10.7%	14.3%	10.7%	7.1%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	39.3%	21.4%	17.9%	7.1%	7.1%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	14.3%	10.7%	3.6%	3.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	3.6%	0.0%	3.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	14.3%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	3.6%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-38　DX 教育の実施状況マップ(理学療法・作業療法学科系)

理学療法・作業療法学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-4　理学療法・作業療法学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
医療	4.2.1(13)

4.3.13　その他医療分野の学科

その他医療分野の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

その他医療分野の学科[N=28]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	96.4%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	39.3%	28.6%	10.7%	10.7%	3.6%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	42.9%	28.6%	7.1%	10.7%	3.6%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	25.0%	17.9%	7.1%	3.6%	3.6%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	7.1%	3.6%	3.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	3.6%	3.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	7.1%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	17.9%	10.7%	7.1%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	10.7%	3.6%	0.0%	3.6%	3.6%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	17.9%	7.1%	3.6%	3.6%	3.6%	0.0%	0.0%
④	活用事例	28.6%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	28.6%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	35.7%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	35.7%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	28.6%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	21.4%	10.7%	3.6%	3.6%	3.6%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	28.6%	17.9%	3.6%	3.6%	3.6%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	3.6%	3.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	7.1%	3.6%	3.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	10.7%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	7.1%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-39　DX 教育の実施状況マップ(その他医療分野の学科)

その他医療分野の学科の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる[30]。

表 4-5　その他医療分野の学科の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
医療	4.2.1(13)
ペット関連(動物看護師、トリマー等)	4.2.1(26)

[30] 「その他医療分野の学科」を選択した学科の学科名として、「動物看護師科」等の回答が得られたことによる。

4.3.14　美容・ビューティー学科系

美容・ビューティー学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

美容・ビューティー学科系[N=21]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	57.1%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	19.0%	14.3%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	14.3%	9.5%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	14.3%	9.5%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	4.8%	0.0%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	14.3%	9.5%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	14.3%	9.5%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	14.3%	9.5%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	14.3%	9.5%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	19.0%	14.3%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	19.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	9.5%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	28.6%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	47.6%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	28.6%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	9.5%	4.8%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	19.0%	14.3%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	9.5%	9.5%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	4.8%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	4.8%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	9.5%	4.8%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	9.5%	4.8%	4.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	14.3%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	9.5%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-40　DX 教育の実施状況マップ(美容・ビューティー学科系)

美容・ビューティー学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-6　美容・ビューティー学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
理容・美容	4.2.1(15)
トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル	4.2.1(16)

4.3.15　調理・栄養・製菓学科系

調理・栄養・製菓学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

調理・栄養・製菓学科系[N=30]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	90.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	50.0%	36.7%	13.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	30.0%	20.0%	6.7%	3.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	16.7%	16.7%	3.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	6.7%	6.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	6.7%	6.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	10.0%	10.0%	3.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	23.3%	16.7%	10.0%	3.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	20.0%	13.3%	10.0%	6.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	30.0%	20.0%	13.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	33.3%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	40.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	26.7%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	36.7%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	23.3%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	13.3%	6.7%	3.3%	3.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	26.7%	20.0%	3.3%	3.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	10.0%	6.7%	3.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	13.3%	6.7%	3.3%	0.0%	3.3%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	10.0%	3.3%	6.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	10.0%	6.7%	6.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	10.0%	3.3%	3.3%	0.0%	3.3%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	10.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	3.3%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-41　DX 教育の実施状況マップ(調理・栄養・製菓学科系)

調理・栄養・製菓学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-7　調理・栄養・製菓学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
飲食店、飲食関連(栄養士、調理師、ホール)	4.2.1(14)

4.3.16　その他衛生分野の学科

その他衛生分野の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

その他衛生分野の学科[N=2]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	50.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	0.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	50.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	0.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	0.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	0.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	0.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-42　DX 教育の実施状況マップ(その他衛生分野の学科)

4.3.17　介護・福祉学科系

介護・福祉学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

介護・福祉学科系[N=20]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	85.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	30.0%	15.0%	5.0%	10.0%	5.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	25.0%	10.0%	5.0%	10.0%	5.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	25.0%	10.0%	10.0%	10.0%	5.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	25.0%	10.0%	10.0%	10.0%	5.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	10.0%	10.0%	5.0%	5.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	10.0%	5.0%	0.0%	5.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	5.0%	0.0%	5.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	10.0%	10.0%	5.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	25.0%	15.0%	10.0%	10.0%	5.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	35.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	40.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	45.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	45.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	40.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	15.0%	5.0%	10.0%	5.0%	5.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	15.0%	10.0%	5.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	5.0%	0.0%	0.0%	5.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	5.0%	5.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	5.0%	5.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	5.0%	5.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	10.0%	10.0%	5.0%	5.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	15.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	10.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-43　DX 教育の実施状況マップ(介護・福祉学科系)

介護・福祉学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-8　介護・福祉学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
福祉	4.2.1(18)

4.3.18　保育・幼児教育学科系

保育・幼児教育学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

保育・幼児教育学科系[N=27]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	29.6%	22.2%	11.1%	3.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	22.2%	18.5%	7.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	11.1%	11.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	3.7%	3.7%	3.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	7.4%	7.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	7.4%	7.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	11.1%	11.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	7.4%	3.7%	3.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	25.9%	22.2%	7.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	51.9%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	55.6%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	44.4%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	59.3%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	51.9%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	11.1%	7.4%	3.7%	3.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	25.9%	14.8%	7.4%	7.4%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	3.7%	0.0%	3.7%	3.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	7.4%	3.7%	3.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	14.8%	7.4%	7.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	14.8%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	7.4%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-44　DX 教育の実施状況マップ(保育・幼児教育学科系)

保育・幼児教育学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-9　保育・幼児教育学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
教育、学習支援	4.2.1(17)

4.3.19　その他教育・社会福祉分野の学科

その他教育・社会福祉分野の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

その他教育・社会福祉分野の学科[N=3]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	66.7%	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	66.7%	66.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	33.3%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	66.7%	66.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	33.3%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	66.7%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	100.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	100.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	100.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	33.3%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	33.3%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	33.3%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	33.3%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	33.3%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-45　DX 教育の実施状況マップ(その他教育・社会福祉分野の学科)

4.3.20　ビジネス・経理学科系

ビジネス・経理学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

ビジネス・経理学科系[N=38]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	94.7%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	71.1%	39.5%	21.1%	34.2%	5.3%	2.6%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	52.6%	23.7%	21.1%	26.3%	2.6%	2.6%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	50.0%	23.7%	21.1%	26.3%	2.6%	2.6%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	28.9%	7.9%	10.5%	18.4%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	31.6%	18.4%	7.9%	13.2%	2.6%	2.6%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	31.6%	18.4%	10.5%	13.2%	2.6%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	55.3%	36.8%	18.4%	18.4%	5.3%	2.6%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	55.3%	34.2%	18.4%	26.3%	5.3%	5.3%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	60.5%	36.8%	21.1%	21.1%	2.6%	0.0%	0.0%
④	活用事例	55.3%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	68.4%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	76.3%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	81.6%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	65.8%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	52.6%	26.3%	23.7%	18.4%	7.9%	2.6%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	47.4%	15.8%	23.7%	23.7%	7.9%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	50.0%	23.7%	26.3%	18.4%	7.9%	2.6%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	50.0%	28.9%	21.1%	23.7%	7.9%	2.6%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	31.6%	21.1%	13.2%	10.5%	5.3%	2.6%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	39.5%	21.1%	18.4%	15.8%	5.3%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	39.5%	23.7%	13.2%	15.8%	5.3%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	52.6%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	34.2%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-46　DX 教育の実施状況マップ(ビジネス・経理学科系)

4.3.21　観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系

観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系[N=18]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	94.4%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	44.4%	38.9%	11.1%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	16.7%	11.1%	11.1%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	22.2%	16.7%	5.6%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	5.6%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	5.6%	0.0%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	16.7%	11.1%	0.0%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	11.1%	5.6%	0.0%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	11.1%	0.0%	0.0%	11.1%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	38.9%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	38.9%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	44.4%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	55.6%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	38.9%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	11.1%	5.6%	0.0%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	16.7%	5.6%	11.1%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	5.6%	0.0%	0.0%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	11.1%	5.6%	5.6%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	5.6%	0.0%	0.0%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	5.6%	0.0%	0.0%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	11.1%	5.6%	5.6%	5.6%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	27.8%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	11.1%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-47 DX 教育の実施状況マップ(観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系)

観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-10 観光・ホテル・ブライダル・エアライン学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
飲食店、飲食関連(ホール)	4.2.1(14)

4.3.22　その他商業実務分野の学科

その他商業実務分野の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

その他商業実務分野の学科[N=30]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	93.3%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	56.7%	20.0%	23.3%	16.7%	3.3%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	60.0%	23.3%	26.7%	13.3%	3.3%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	43.3%	13.3%	23.3%	16.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	23.3%	10.0%	13.3%	3.3%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	26.7%	6.7%	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	26.7%	10.0%	10.0%	6.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	36.7%	6.7%	23.3%	13.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	46.7%	13.3%	23.3%	16.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	40.0%	13.3%	16.7%	13.3%	3.3%	0.0%	0.0%
④	活用事例	63.3%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	66.7%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	60.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	56.7%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	46.7%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	30.0%	10.0%	10.0%	13.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	46.7%	16.7%	20.0%	16.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	16.7%	0.0%	13.3%	6.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	16.7%	3.3%	3.3%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	3.3%	0.0%	3.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	20.0%	6.7%	10.0%	3.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	33.3%	10.0%	13.3%	10.0%	3.3%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	40.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	33.3%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-48　DX 教育の実施状況マップ(その他商業実務分野の学科)

その他商業実務分野の学科の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。[31]

表 4-11　その他商業実務分野の学科の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
ペット関連(動物看護師、トリマー等)	4.2.1(26)
行政機関	4.2.1(27)

[31]「その他商業実務分野の学科」を選択した学科の学科名として、「動物医療飼育学科」「公務員総合学科」等の回答が得られたことによる。

4.3.23　ファッション学科系

ファッション学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

ファッション学科系[N=14]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	92.9%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	50.0%	28.6%	28.6%	14.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	35.7%	14.3%	21.4%	14.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	21.4%	7.1%	14.3%	14.3%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	14.3%	0.0%	7.1%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	21.4%	14.3%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	14.3%	14.3%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	14.3%	14.3%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	14.3%	7.1%	7.1%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	35.7%	28.6%	14.3%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	42.9%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	50.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	35.7%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	57.1%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	42.9%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	35.7%	21.4%	14.3%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	35.7%	14.3%	14.3%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	21.4%	21.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	21.4%	14.3%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	35.7%	28.6%	0.0%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	14.3%	7.1%	0.0%	7.1%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	28.6%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	21.4%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-49　DX 教育の実施状況マップ(ファッション学科系)

ファッション学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-12　ファッション学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
アート・エンターテインメント業界(デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等)	4.2.1(23)

4.3.24　その他服飾・家政分野の学科

その他服飾・家政分野の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

その他服飾・家政分野の学科[N=4]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	25.0%	0.0%	0.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	50.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	0.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	25.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	25.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	25.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	50.0%	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	25.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	0.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-50　DX 教育の実施状況マップ(その他服飾・家政分野の学科)

その他服飾・家政分野の学科の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。[32]

表 4-13　その他服飾・家政分野の学科の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
アート・エンターテインメント業界(デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等)	4.2.1(23)

[32] 「その他服飾・家政分野の学科」を選択した学科の学科名として、「ファッションデザイン科デザインコース」「デザイン学科」等の回答が得られたことによる。

4.3.25　マスメディア・映像・写真・音楽学科系

マスメディア・映像・写真・音楽学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

マスメディア・映像・写真・音楽学科系[N=4]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	25.0%	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	25.0%	25.0%	25.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	25.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	0.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	50.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	50.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	50.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	25.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	25.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-51　DX 教育の実施状況マップ(マスメディア・映像・写真・音楽学科系)

マスメディア・映像・写真・音楽学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-14　マスメディア・映像・写真・音楽学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
アート・エンターテインメント業界(デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等)	4.2.1(23)

4.3.26　デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系

デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系[N=10]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	90.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	50.0%	10.0%	30.0%	0.0%	30.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	40.0%	0.0%	10.0%	20.0%	20.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	50.0%	20.0%	20.0%	10.0%	40.0%	10.0%	10.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	30.0%	10.0%	10.0%	0.0%	20.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	30.0%	20.0%	20.0%	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	50.0%	20.0%	20.0%	10.0%	20.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	50.0%	20.0%	30.0%	20.0%	20.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	50.0%	20.0%	30.0%	0.0%	20.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	40.0%	10.0%	10.0%	0.0%	20.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	60.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	40.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	50.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	60.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	60.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	50.0%	20.0%	20.0%	30.0%	30.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	60.0%	10.0%	30.0%	30.0%	20.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	30.0%	0.0%	10.0%	10.0%	20.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	30.0%	0.0%	10.0%	10.0%	20.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	70.0%	20.0%	30.0%	50.0%	50.0%	10.0%	10.0%
	情報デザイン	60.0%	20.0%	40.0%	30.0%	30.0%	10.0%	10.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	20.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	30.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-52　DX 教育の実施状況マップ(デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系)

デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-15　デザイン・芸術・アニメ・まんが学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
アート・エンターテインメント業界(デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等)	4.2.1(23)

4.3.27　動物・ペット学科系

動物・ペット学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

動物・ペット学科系[N=13]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	92.3%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	38.5%	30.8%	0.0%	15.4%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	23.1%	15.4%	0.0%	7.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	23.1%	7.7%	7.7%	7.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	15.4%	15.4%	0.0%	7.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	15.4%	15.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	15.4%	7.7%	0.0%	7.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	7.7%	0.0%	7.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	30.8%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	46.2%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	46.2%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	38.5%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	38.5%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	30.8%	23.1%	0.0%	15.4%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	38.5%	38.5%	0.0%	7.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	15.4%	15.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	15.4%	15.4%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	15.4%	7.7%	0.0%	7.7%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	7.7%	0.0%	0.0%	7.7%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	23.1%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	15.4%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-53　DX 教育の実施状況マップ(動物・ペット学科系)

動物・ペット学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-16　動物・ペット学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
ペット関連(動物看護師、トリマー等)	4.2.1(26)

4.3.28　語学・通訳・翻訳・ガイド学科系

語学・通訳・翻訳・ガイド学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

語学・通訳・翻訳・ガイド学科系[N=10]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	90.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	30.0%	10.0%	20.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	10.0%	0.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	10.0%	0.0%	0.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	10.0%	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	10.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	50.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	10.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	10.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	10.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	0.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	0.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-54　DX 教育の実施状況マップ(語学・通訳・翻訳・ガイド学科系)

語学・通訳・翻訳・ガイド学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-17　語学・通訳・翻訳・ガイド学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
翻訳業・ガイド	4.2.1(22)

4.3.29　日本語学科系

日本語学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

日本語学科系[N=2]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	0.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	50.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	0.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	0.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	0.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	50.0%	50.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	0.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	0.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-55　DX 教育の実施状況マップ(日本語学科系)

日本語学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-18　日本語学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
翻訳業・ガイド	4.2.1(22)

4.3.30　スポーツ系

スポーツ系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

スポーツ系[N=3]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	66.7%	33.3%	33.3%	66.7%	66.7%	66.7%	33.3%
	データの分析・読み取り・説明方法	66.7%	33.3%	33.3%	66.7%	66.7%	66.7%	33.3%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%	33.3%	33.3%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	33.3%	0.0%	0.0%	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%	33.3%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	33.3%	0.0%	0.0%	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	33.3%	0.0%	33.3%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	66.7%	33.3%	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	33.3%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	66.7%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	66.7%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	100.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	66.7%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	66.7%	0.0%	0.0%	66.7%	33.3%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	33.3%	0.0%	0.0%	33.3%	33.3%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	33.3%	0.0%	0.0%	33.3%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	33.3%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	0.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-56　DX 教育の実施状況マップ(スポーツ系)

スポーツ系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-19　スポーツ系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
スポーツ関連(インストラクター等)	4.2.1(25)

4.3.31　法律学科系

法律学科系の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

法律学科系[N=6]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	100.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	16.7%	16.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
④	活用事例	16.7%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	16.7%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	33.3%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	33.3%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	33.3%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
	情報デザイン	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	0.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	0.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-57　DX 教育の実施状況マップ(法律学科系)

法律学科系の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。

表 4-20　法律学科系の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
司法書士事務所、行政書士事務所	4.2.1(24)
行政機関	4.2.1(27)

4.3.32　その他文化・教養分野の学科

その他文化・教養分野の学科における DX 教育の実施状況は以下の通りである。

その他文化・教養分野の学科[N=25]

教育内容		各内容・レベルを授業で扱っている学科の割合						
		※	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	レベル6
①	PCの基本操作	92.0%	-	-	-	-	-	-
②	様々なデータの種類や 社会におけるデータ活用の例	52.0%	24.0%	4.0%	16.0%	4.0%	0.0%	4.0%
	データの分析・読み取り・説明方法	36.0%	16.0%	12.0%	4.0%	12.0%	0.0%	4.0%
	データの抽出・加工・出力の方法や データベースの種類・構造・設計	36.0%	16.0%	12.0%	8.0%	8.0%	0.0%	4.0%
	データに基づく判断のための 仮説構築や分析アプローチ設計	20.0%	8.0%	4.0%	0.0%	4.0%	0.0%	4.0%
③	AIの概要に関する知識/AIの活用	24.0%	12.0%	8.0%	0.0%	0.0%	0.0%	4.0%
	クラウドの概要に関する知識/クラウドの活用	16.0%	0.0%	8.0%	4.0%	0.0%	0.0%	4.0%
	ハードウェアの概要に関する知識/ハードウェアの活用	28.0%	4.0%	4.0%	12.0%	4.0%	0.0%	4.0%
	ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用	32.0%	12.0%	8.0%	8.0%	12.0%	4.0%	4.0%
	ネットワークの仕組みや代表的な サービスに関する知識/ネットワークの活用	36.0%	16.0%	8.0%	4.0%	4.0%	0.0%	4.0%
④	活用事例	36.0%	-	-	-	-	-	-
	ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択	40.0%	-	-	-	-	-	-
⑤	情報セキュリティに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	44.0%	-	-	-	-	-	-
	モラルに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	56.0%	-	-	-	-	-	-
	コンプライアンスに関する知識、 安心してデータやデジタル技術を活用可能	44.0%	-	-	-	-	-	-
⑥	課題解決能力の概要　※論理的思考力含む	28.0%	16.0%	4.0%	8.0%	0.0%	0.0%	4.0%
	情報探索・精査・活用 ※インターネットによる検索に限らない	40.0%	24.0%	12.0%	8.0%	0.0%	0.0%	4.0%
	人材マネジメントやリーダーシップの概要に 関する知識/人材マネジメントやリーダーシップの発揮	24.0%	12.0%	0.0%	4.0%	4.0%	0.0%	4.0%
	事業戦略やマーケティングの概要に関する知識 /事業戦略の立案やマーケティング	16.0%	4.0%	0.0%	8.0%	0.0%	0.0%	4.0%
	ファイナンスやアカウンティングの概要に関する知識/ ファイナンスやアカウンティングの担当	12.0%	4.0%	0.0%	4.0%	0.0%	0.0%	4.0%
	デザイン思考やアジャイルな働き方	20.0%	8.0%	0.0%	8.0%	0.0%	0.0%	4.0%
	情報デザイン	24.0%	8.0%	0.0%	4.0%	8.0%	0.0%	4.0%
⑦	データやデジタル技術の活用の必要性の理解	32.0%	-	-	-	-	-	-
	新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有	20.0%	-	-	-	-	-	-

※レベルの高低が想定されないもの(①④⑤⑦)については、その内容を授業で扱っている学科の割合を示す。レベルの高低が想定されるもの(②③⑥)については、レベルによらずその内容を授業で扱っている学科の割合を示す。

図 4-58　DX 教育の実施状況マップ(その他文化・教養分野の学科)

その他文化・教養分野の学科の卒業生が就職する業界の例としては、以下が考えられる。[33]

表 4-21　その他文化・教養分野の学科の卒業生が就職する業界(例)における DX スキルのニーズ

卒業生が就職する業界(例)	新卒採用におけるニーズ
翻訳業・ガイド	4.2.1(22)
アート・エンターテインメント業界(デザイン業、写真業、音楽関連、演劇・映画関連等)	4.2.1(23)
司法書士事務所、行政書士事務所	4.2.1(24)
行政機関	4.2.1(27)

[33] 「日本語ビジネス IT 科」「管楽器リペア科」「スーパーe エンターテイメント」「造形芸術科」「行政ビジネス学科」「公務員専攻科」「公務員ビジネス科」「公務員学科(2 年制)」「公務員総合科」等の回答が得られたことによる。

4.4 企業等における DX スキルのニーズと専門学校における DX 教育の実施状況比較

企業等における DX スキルのニーズと専門学校における DX 教育の実施状況を比較すると、企業が新卒者に求める DX スキルと専修学校が現状取り入れている DX 関連教育は、PC の基本操作を除く全ての DX スキルにおいて、企業が求めるとした回答割合の方が高い結果であり、特に、ファイナンスやアカウンティング、デザイン思考やアジャイルな働き方、新たな価値を生み出すマインド・スタンス等で、比較的大きな乖離が見られた。

また、企業等のニーズと専門学校における教育実施状況は、IT・データ・デジタルの活用に関する知識や基本的な技術（①IT の基本的なリテラシー、④データやデジタル技術の活用方法・事例、⑤データやデジタル技術の活用における留意点等）では比較的割合が高く、それらを実際の仕事に応用する際に重要となると考えられる知識や技術、考え方（⑥ビジネス・サービス設計、クリエイティビティ、⑦環境変化、マインド・スタンス等）は比較的割合が低い、という全体傾向は類似しているものの、割合の差は企業等のニーズの方が小さいため、いずれのスキルもまんべんなく求めていることがうかがえる。これに対し、専門学校では、割合の差が比較的大きい、つまり、扱っているスキルと扱っていないスキルの差が比較的大きいため、企業等のニーズに合わせてそれらのスキルも教育に取り入れる[34]か、企業等が採用後に社員に身に付けさせる等の取組が求められるだろう。

[34] しかし、3.3.1(4)2)3)（専門学校が今後教えるべきと考える内容・レベル、リソースを踏まえて教えることが可能な内容・レベル）を踏まえると、⑥⑦を専門学校の教育で扱うことは難しい可能性がある。

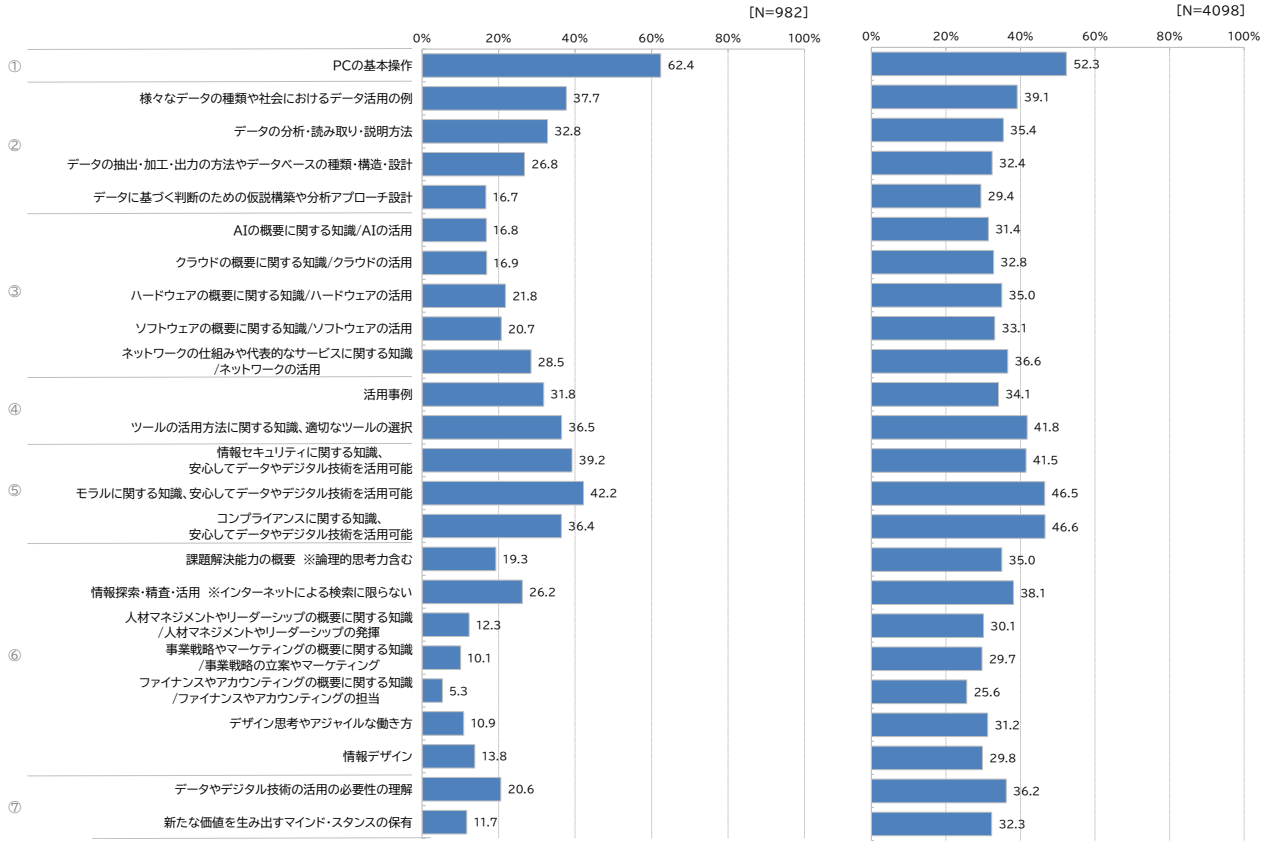

図 4-59　企業等における DX スキルのニーズと専門学校における DX 教育の実施状況比較[35]
左:【専門学校アンケート調査】学科で扱っている DX 関連の教育内容(複数選択)
右:【企業等アンケート調査】新卒採用者が入社時に身に付けていてほしい DX スキル
(各項目について必要・不要・わからないを単数選択)

[35] ※企業等アンケート調査は、 医療分野、衛生分野、教育・社会福祉分野、文化教養分野の 4 分野に限定して実施したものであることに注意。

5. 企業等 DX 好事例の収集のためのヒアリング調査

5.1 目的

DX 関連教育を実施中、または実施予定の専修学校の参考となる情報を収集することを目的として、企業における DX 活用の内容、取組を開始したきっかけ、取組の効果、DX 人材の獲得状況、専門学校卒業生に期待する DX リテラシー等を把握するため、企業や業界団体へのヒアリング調査を行った。また専門学校の教育の効果を検証するため、企業で DX 関連業務に従事する専門学校卒業生へのインタビューを行った。

5.2 調査概要

（1） 調査方法

ヒアリング調査（オンライン）

（2） 調査対象

今年度、企業等調査では医療分野、衛生分野、教育・社会福祉分野、文化・教養分野を重点調査分野としている。当該 4 分野から以下表 5-1 の企業及び
表 5-2 の団体を対象として、ヒアリング対象を選定した。[36]

表 5-1 企業等 DX 好事例収集のためのヒアリング調査対象企業

企業名	分野	本社所在地
アグリマス株式会社	医療	東京都
保育園コスモス	教育・社会福祉（保育園）	神奈川県
認定こども園さくら	教育・社会福祉（認定こども園）	栃木県
株式会社スマイル	教育・社会福祉（介護）	神奈川県

表 5-2 企業等 DX 好事例収集のためのヒアリング調査対象団体

団体名
一般社団法人 全国介護事業者連盟
一般社団法人こども DX 推進協会

[36] 企業の選定に際しては、インタビューにご協力いただいた業界団体や受託団体から、DX 活用について先進的な取組を行う企業を推薦いただいた。

（3） 調査項目

以下（表 5-3）の項目を中心にヒアリングを実施した。ヒアリング調査は、4 分野別 DX 人材スキルマップに関するヒアリング調査とあわせて実施した。

表 5-3 先進企業、団体に対する調査項目

大分類	小分類	質問
業務における DX の活用状況や DX 人材の獲得（採用・育成）	DX を活用した業務	DX を活用した業務の内容
		DX の活用を開始した経緯や目的
		取組の効果
		DX ビジョンの有無
		今後の DX 活用予定（現状 DX を活用している業務の更なる活用予定や新たな業務への活用）
	DX リテラシーを持つ人材の獲得（新卒採用・中途採用・育成）方法	DX 人材獲得（採用・育成）に向けた戦略や取組
		人材獲得に関する課題感
		専門学校卒業生に期待する DX リテラシー
		専門学校卒業生が DX 関連業務で活躍している好事例

5.3 調査結果

今回実施した企業、団体向けヒアリングからは、特に専門学校を卒業する学生に対して企業が求める DX スキルは、業種や職種ごとに以下に分類された。

- A.保育・介護分野等で対人サービスに従事する従業員
  - 保育・介護分野では、現場の人材が本来業務である保育・介護業務に集中できるよう、システムを活用した間接業務の効率化や間接業務を担当する事務職員の増員に取り組んでいた。
  - このような現場で活躍する人材には、システムを使うことができる基礎的なリテラシーのほか、目的に応じて適切なツールを選択できるよう、学校で幅広くシステムやツールに触れる経験を持つことを求めるとの意見があった。
- B.企画立案に従事する医療専門職
  - 地方自治体における保健事業の企画立案に従事する医療専門職には、過去のデータに基づき、予防医療に効果のある保健事業を立案できるスキルを求めるとの意見があった。データ分析にはそれほど高いスキルは必要なく、既存のツールを活用できれば良いとのことだった。
  - 過去のデータに基づき効果的な事業を立案することは、今後幅広い分野で必要とされる。地方自治体における医療専門職のみならず、企画立案や計画策定を行う医療専門

職に対して幅広く必要とされるスキルだと考えられる。

- C.システム導入・推進担当者
  - 保育・介護施設では、システム担当者がシステム導入に向けた業務分析、システム導入部分の検討、現場の人材への教育や説得を行うことで、システムの導入・定着がうまくいく可能性が高いとの意見があった。

上記 A.～C.のうち A.及び B.は、専門学校での養成が期待される人材であり、保育や介護、医療等の専門知識に加えて上記のスキルについても専門学校で教えることが必要である。教育の提供に際しては、関連するサービスを提供する企業と連携することで、現場における最先端の事例を学生に教えることができ有用と考えられる。

C.の人材は現場に関する知識とシステムに関する知識の双方を持っていることが必要であり、専門学校卒業生が、卒業後すぐにこの立場で活躍することは考えにくい。C.の人材の育成に専門学校が関与するとすれば、社会人向け教育の提供が想定される。またインタビューでは、介護施設にシステムを販売していたシステム販売業の従業員が介護施設に転職することで活躍できるのではないか、との話があった。

以下、主なヒアリング結果のポイントを表 5 2 の調査項目に沿って示す。なお、個別の企業の取組については、別途企業における DX 活用の事例をまとめた好事例集（別紙 1）を作成しているため、そちらを参照されたい。

5.3.1 DX を活用した業務

DX を活用した業務の内容として、今回特に多くのインタビューを実施した教育・社会福祉分野（保育・介護分野）では、業界特化型の業務効率化システムを導入し、施設内の様々な業務をこのシステムを活用し実施している例を多数伺った。また、医療分野では予防介護に効果的な事業を実施するために、データ分析を推進している企業もあった。

DX を活用した経緯や目的としては、本来業務への注力や人手不足への対応として業務の効率化に取り組み始めた事例が多かった。また、新型コロナウイルスの流行をきっかけとして急速にデジタルツールの活用が進んだとの話もあった。企業や施設における推進の程度の差は、責任者の課題意識や知識に大きく左右される。保育・介護分野では業界全体として DX・ICT への取組が他の業界より遅れている傾向にあるが、保育・介護分野で取組が進んでいる施設では、施設責任者が他の業界で勤務したことがあり、効率化への関心が高く、DX・ICT への取組が進んでいる例があった。また DX や ICT の取組が普及した背景として、医療・保育・介護分野で行政が示す方針や、補助金、介護報酬加算に DX への取組が追加されたことも挙げられた。

DX の取組による効果としては、間接業務の効率化や情報共有のほか、従業員と利用者の満足度向上、外国人従業員の活躍、求人への応募者の増加等が挙げられた。システムの活用により間接業務を事務職員が担当し、現場の人材は本来業務に集中することで、提供するサービスの質向上に努めているとの例もあった。

今後の DX 活用予定については、AI 等の技術発展により、提供サービスのさらなる質向上、従業員の働きやすさの向上を望むとの意見があった。

（1） DX を活用した業務の内容

- 健診・医療・介護に関するデータの相関や傾向を分析、保健事業の立案に活用
  - 厚生労働省が推進する「高齢者の保健事業と介護予防等の一体的な実施」では、地域ごとの健診・医療・介護に関するデータを活用し、地域ごとの健康課題の明確化や健康寿命延伸につながる保健事業を立案・実施することが求められている。ヒアリングを行った企業では、国保データベース（KDB）に登録されている健診・医療・介護に関するデータの分析や、KDB の各種データと各自治体が保有する他のデータを掛け合わせた分析を通じて、各自治体において健康寿命の延伸や、医療費・介護費の減少につながる保健事業の立案を支援している。
- 業界特化型の業務効率化システムを活用
  - 保育施設における ICT システムは、保育に関する計画・記録、保護者との連絡、子どもの登降園管理、実費徴収に向けたキャッシュレス決済の 4 機能を備えていることが必要とされる。保育施設における業務効率化を目的とした ICT システムの導入は近年急速に進んでおり、保育専用の ICT システムを導入している保育施設は、1～2 年前までは 40％前後だったが、現在は 50％程度とみられている。ただし、一部の機能しか活用できていない保育施設もある。
  - 保育施設で、保育・教育施設向けの業務効率化システムを活用している例があった。具体的には、園児の登園記録、保育士による日誌作成、保育計画の策定、園内の情報共有、保育士の出退勤管理、延長保育料の計算、保護者へのお便り配信、写真販売などに活用している。
  - 介護施設で、介護業界に特化した業務効率化システムを活用している例があった。当該システム内の機能の一つである、インカムへの音声入力で記録作成や他の職員への連絡ができる機能や、布団の下にセンサーを入れることで睡眠状態を判定するツールが特に業務の効率化につながっている。
- 記録の電子化、データの一元化
  - 介護報酬算定のためには、エビデンスとして膨大な記録の作成、保管が必要である。紙での作成から電子での作成に変更することで、記録作成や保管が大幅に効率化される。
  - 5 年ほど前に、紙での記録作成・保管から電子での記録作成・保管に切り替えた。業務効率化ツールの導入により、音声入力のみで記録作成ができるため、大幅な業務効率化、外国人を含む多様な人材の活躍につながっている。
- 間接業務のみならず、介助業務の支援にもツールを活用
  - 食事・入浴・排泄の三大介助は ICT 化できないと言われてきたが、近年ではそうした介助業務を支援するツールも増えている。例えば夜間に利用者の見守りや巡視を行うロボット、高齢者の心拍などを確認し異変を察知したらアラートを出す機器、入浴を支援するリフトやマッスルスーツなどがある。

- DX の活用について事業者から相談を受ける窓口を設置（業界団体の取組）
  - 「DX なんでも相談窓口」を設置し、会員事業者から DX や ICT について無料で相談を受けている。ICT 活用に関する基礎的な情報、機器選定の相談、介護報酬の生産性向上推進体制加算[37]を算定するために何をすればよいか、といった相談を受けることが多い。

（2） DX の活用を開始した経緯や目的

- データに基づく効果的な保健事業の実施のため、データ分析を開始
  - 自治体から「これまでに実施した保健事業、介護予防事業の効果を確認したい」という要望を受け、過去の事業の内容と住民の医療機関受診状況や介護サービス利用状況の分析を開始した。また、厚生労働省が推進する「高齢者の保健事業と介護予防等の一体的な実施事業」を受けて、全国の自治体では健診・医療・介護に関するデータを活用し、地域ごとの健康課題の明確化や健康寿命延伸につながる保健事業を立案・実施することが求められている。各自治体には、データ分析の経験が豊富な医療専門職は少ないことから、データ分析及び保健事業立案支援に関するサービスのニーズは大きい。
- 施設内での情報共有、システム間の情報連携のため ICT システムを導入
  - 園内での情報共有のためには、ツール活用が必須である。以前はシステムを内製化していたが、様々な場面でデジタルツールの活用が必須となる中で、必要な機能がすべて含まれているシステムを導入した。
  - 以前は職員の勤怠管理、日誌作成、保護者への連絡等、全て別々のシステムを使っていた。同じ内容を度々異なるシステムに転記する必要があること、パソコン向けソフトのため保育士がすぐに操作できないことなど、非効率的だった。園長は他の業界で以前働いており、保育施設のシステムを効率化できると感じたことから、情報共有や情報管理を一元化するために全ての機能を含むシステムを導入した。
  - システム導入により業務の進め方が大きく変わることになるため、導入時は特に中高年の職員から不安や懸念が示されることがあった。システム導入の方法や効果、自園に合った方法を経営側で勉強した上で、園全体に普及させるという進め方をとった。導入時には、タブレットの操作に長けた保育士の一人が他の保育士をリードしたことで、システム導入が順調に進んだ。
  - 保育施設では、新型コロナウイルスの流行をきっかけとして一気に ICT システムの導入が進んだ。例えば、感染が発生した時に即休園となり、保護者への情報伝達を迅速に行わなければならない場面が増えたことや、保育士への研修がオンラインで実施される例が増えたことにより、デジタルツールの必要性が急速に高まった。

[37] 介護現場における生産性の向上の取組の促進を図る観点から、介護ロボットや ICT 等の導入後の継続的なテクノロジー活用を支援するために設定されている加算である。

- 本来業務に注力するために、間接業務の効率化に向けてツールを導入
  - 保育士が保育業務に注力できるようにするため、また保育士の残業を減らすために業務効率化ツールを活用している。
  - 介護業界では人手不足が大きな課題となる中で、記録の作成・保管といった間接業務を効率化するために、書類を全て電子化した。
- 責任者や推進者の理解度や意欲がDX推進の鍵
  - 保育施設では、園長など施設責任者の ICT リテラシーの高さやシステム導入によるメリット・デメリットの理解度により、システム導入の可否や成否が左右されることが多い。また、保育施設ではDXに専門的に取り組む人材を採用することはほとんど無く、園長や、現場の人材のうち興味関心がある方が取組を推進している場合が多い。

（3） 取組の効果

- 間接業務の効率化による本来業務への注力
  - 業務効率化システムの導入により、例えば連絡帳の記入は事務職員が行うなど、間接業務を切り出して事務職員が間接業務を実施することができるようになった。これにより、保育士は以前と比較して本来業務である保育に注力し、園児と向き合う時間が増えている。また、職員の時間外労働は大幅に減少している。
  - 介護業界では、システムの導入により間接業務に要する時間を減らすこと、介護の質が低下しないようにすること、職員へのメンタルヘルスや勤務状況へ良い影響があることを目指している。
- 業務におけるミスの減少
  - 以前は複数のシステムで資料作成や情報の入力を行っており、何度も同じ情報を入力しなければならないことがあった。また、入力誤りが発生することもあった。業務効率化ツールの導入後は、情報が連携されるため入力業務が効率化され、入力誤りが減少している。
- 従業員の働きやすさ、利用者の満足度向上
  - 登園管理や欠席連絡について、保護者が自身のスマートフォンから情報を登録し、保育施設では情報をタブレット端末で確認できる。電話で欠席連絡を行っていた時と比較して保護者・保育士ともに情報伝達のストレスが低い状態となっている。
  - 保護者へのお便り配信を従来と比較してタイムリーに発信できるようになったことで、保護者に対して園の様子が伝わりやすくなっており、保護者の満足度が高くなっている。
- 従業員間での情報共有
  - 保育計画や保育日誌を電子で作成することで、園で働く保育士や職員への情報共有が容易となった。他のクラスの保育計画や保育日誌を保育士が見られることで、クラス間での連携がしやすくなっている。
- 記録の保管や管理が容易に

- 介護報酬算定のためには膨大な記録の作成、保管が必要である。紙での作成から電子での作成に変更したことで、保管スペースをとらない、過去の記録を探しやすいなど、保管・管理が容易になった。

- 外国人従業員の活躍
  - 外国人は、日本語の会話はできても読み書きが苦手な方が多い。音声入力による記録作成が可能となったことで、外国人従業員も問題なく記録作成ができるようになり、外国人従業員の活躍が進んだ。外国人従業員に活躍してもらうためにはDXの活用は不可欠である。
- システム操作方法の学習期間の短縮
  - 新たに入社した従業員は、システム面では業務効率化システムの操作方法のみを覚えればよい。複数のシステムの操作方法をそれぞれ覚えなければならなかった時と比較すると、システムの操作方法を学ぶための期間が短縮された。
- SNSでの積極的な発信による保育の質の向上、求人への応募者の増加
  - SNSでの発信を積極的に実施している。より良い保育を園児に提供するために、地域企業と連携して園児に様々な機会を提供しており、SNSでの発信によって企業連携がしやすくなっている。またSNSでの情報発信は、求人への応募者の増加、優秀な職員の採用にも効果が出ている。

（4）DXビジョンの有無

- 行政とのやり取りのさらなるデジタル化が必要
  - 保護者とのやり取りはすでにほとんどでデジタル化されており、紙資料や押印を求める場面はほとんどない。ただし行政との関係では、紙での資料提出や紙での資料保管が義務付けられている部分があり、負担である。行政への申請も含めてデジタル化されたら良い。

（5）今後のDX活用予定（現状DXを活用している業務の更なる活用予定や新たな業務への活用）

- AIの活用
  - 保育士の業務をAIにより効率化していきたいと考えている。例えば、AIカメラの進歩により午睡チェック[38]における保育士の目視確認が不要となる可能性がある。
- 技術活用による利用者の快適さの向上
  - 介護業では、今後は基本的な業務（清拭、排泄対応、移動等）もほとんど技術により代替されていくだろう。特に、利用者の視点で他の人間に対応されたくない排泄などの部

[38] 子どもの昼寝中の窒息やSIDS（乳幼児突然死症候群）を防ぐために、定期的に呼吸などを確認すること。

分から技術が代替していくのではないか。また、今後排泄予想機能が開発されれば、さらに利用者の快適さ実現につながると考えられる。

5.3.2 DX リテラシーを持つ人材の獲得（新卒採用・中途採用・育成）方法

DX 人材獲得（採用・育成）に向けた戦略や取組として、専門学校等と連携して教育を実施し求める人材を育成する例が見られた。今回インタビューを実施した医療・保育・介護分野では、今後さらに DX・ICT リテラシーを有する人材が求められる。業界として必要となる人材の育成に向けて、企業と学校が連携し教育を実施する例があった。

また、保育・介護分野では現場の人材に求めるスキルと、事務職員に求めるスキルが異なるとの話があった。保育・介護の現場で使われている業界特化型の業務効率化システムは、操作は簡単であり、現場の人材はタブレットを使うことができればよい。一方、事務職員はシステムのメリット・デメリットに詳しいこと、自らの施設の業務を踏まえ適切なシステムを選択できることが求められるとの意見があった。

人材獲得に関する課題感として、全体としての人材不足、特に DX スキルを持つ専門職の不足が挙げられた。また業界や従業員の年代によって DX や ICT の活用意向に差があり、一部の年代では大きな抵抗感が示されるとの意見もあった。

専門学校卒業生に期待する DX リテラシーとして、特定の ICT スキルよりも、自身のキャリアを考え続け学び続ける姿勢、目的にあわせてツールを選択し活用できる力などが挙げられた。

（1） DX 人材獲得（採用・育成）に向けた戦略や取組

- 専門学校等の学校と連携し、今後必要となる人材を育成
  - 医療や介護に関するデータに基づき、予防介護に資する保健事業を立案することができる医療専門職が、業界全体として今後ますます必要になる。そのため専門学校に従業員を派遣し、データ分析やデータに基づく保健事業立案に関する教育を行い、データを取り扱うことができる医療専門職の育成を目指している。一からプログラミングを行う手法を教えるのではなく、既存のデジタルツールを活用してデータを分析する方法を教えている。そのような教育を受けた学生のうち、自社に興味を持つ学生を採用することも想定している。
  - ICT システムを開発・販売する企業が、専門学校等の養成校で ICT に関する授業を実施している例がある。ICT ツールは最近開発されたものなので、先生からは教えられないことがある。養成校としては学生に最新の情報を教えたいと考えている学校もあり、そうした事例では企業が最新情報を教えている。
- 自治体職員に対してデータ分析に関する研修を展開
  - データ分析ができる自治体職員が不足している状況に鑑み、自治体職員に対してデータ分析の方法やデータに基づく保健事業立案に関する研修を実施している。
- 現場の人材には高い ICT スキルは求めず、本来業務の経験やスキルを優先
  - タブレットを使うことができればシステムを活用できるので、ICT スキルに関する採用基準は設けていない。保育士については、保育経験や、保育が好きかどうかを重視し

て採用している。採用後に、保育士で教え合い、勉強会を開催することで必要なスキルを身に付けてもらっている。

- 介護現場の人材には、システムやツールを使いこなせる基礎的なリテラシーを求めている。高度なスキルは求めていない。

- 事務職員と現場の人材とで、異なる ICT スキルが必要
  - 業務効率化システムの活用により、間接業務は事務職員が実施し、保育士は保育になるべく注力する役割分担としている。保育士は、タブレットやスマートフォンが使えれば十分であるため、ICT スキルに関する採用基準は設けていない。事務職員には、担当する業務に応じて必要な ICT スキルを求めている。Word や Excel の操作など、基本的な PC 操作スキルは全員が当然に有しており、マーケティングやブランディングを担う事務職員には SNS での発信スキルや経験を求めている。
- 現場とシステムをつなぐ人材が必要
  - 介護業界ではシステム販売業者から提案のあったシステムを導入したものの、ICT リテラシーが低く、うまく活用できていない事業者がいる。介護業界でシステムの導入・定着をうまく行うためには、システム導入前に業務分析を行うこと、業務のうちどの部分にシステムを活用するか決定すること、システムの活用が施設内で定着するよう粘り強く職員への浸透、説得を行うことが必要であり、介護の現場とシステムの双方に詳しい人材が介護事業者の総務部門等でシステム導入前の業務分析、システム販売業者との交渉や調整、施設従業員への支援や説得を行うことができれば望ましい。大手の事業者にはデータ分析・活用の専門部署があるが、それ以外の事業者で DX に専門的に従事する人材を採用することは難しい。

（2） 人材獲得に関する課題感

- AI 等による業務の効率化、必要な人員数の削減がどの業界でも急務
  - 人材不足は、全ての業界で共通した課題である。AI 等を活用して業務を効率化し、必要な人員数を削減できた業界が人材不足から脱却できると考える。
- データ分析ができる医療専門職の不足
  - 地方自治体では、データに基づき予防介護に資する保健事業を立案できる医療専門職が今後ますます必要となるが、現状ではそうしたスキルを持つ医療専門職は不足している。
- 業界特性や従業員の年代によって、ICT ツールの活用意向に差
  - 介護業界では、介護の質悪化や職員数減少・一人当たりの負担増加を懸念し「生産性向上」という言葉に抵抗を感じる職員がいる。業界として紙文化が根強く、DX や ICT への苦手意識が強い職員が多い。DX 推進を打ち出すと、反発し退職する従業員もいる。
  - 中高年の従業員は、若い従業員と比較して電子化やシステム導入に抵抗感を持つ場

合がある。こうした従業員にシステム導入のメリットを伝え、使用方法を根気強く伝えていくことが、システムの導入・定着には不可欠である。

（3） 専門学校卒業生に期待する DX リテラシー

- 自身のキャリアを考え続け、学び続ける姿勢
  - 新卒で入社する従業員には、特定のリテラシーや DX スキルよりも、自分のキャリアを考え続けて、世の中の変化にあわせて新しい能力を学び続ける姿勢を持ってほしい。こうした姿勢が、新しい領域での活躍にもつながっていくと感じている。
- 実現したい目的にあわせてツールを選択し活用する力
  - 目的に応じて、活用できるツールを調べて適切なものを選択し、活用することが求められる。また、活用事例を園内で広めることで、園全体の DX 活用が進む。
- コミュニケーションスキル
  - 間接業務は ICT ツールにより効率化できるからこそ、保育士は本来業務である保育に集中できるようになっている。保育の質向上のためには、保育は人と人の仕事であるという前提の下で、関わる様々な人とコミュニケーションをする能力が求められる。
- 伝えたいことを分かりやすく伝える技術、情報発信に関するモラルやマナー
  - ICT の導入により記録や情報発信が容易になる一方で、手書きの場合と異なり PC やタブレットで打ち込む場合、文字の形や大きさ、筆跡などで書き手の気持ちを表現することが難しい。ICT の活用が進む中で、気持ちやニュアンスを分かりやすく伝える技術（文章力や画像を活用した発信スキルなど）や、発信に際しての基本的なモラルやマナーの重要性が高まっている。こうした技術や考え方を身に付けるには、専門領域について学ぶのみならず、様々なことに興味を持ち多くの経験を積むことが重要ではないか。
- 情報セキュリティ
  - 保育の現場で働く保育士は、ICT システムを扱うことができる基礎的なリテラシーに加えて、情報セキュリティに関する意識を持つことが必要である。

（4） 専門学校卒業生が DX 関連業務で活躍している好事例

- 入社後に専門知識を身に付け、第一線で活躍
  - 専門学校の学生時代には DX やデータ分析に関する知見はほとんど無かったが、顧客からデータ分析の支援依頼があったことを契機に、入社後にデータ分析を一から独学で学んだ。今では DX 推進室長として、自治体における医療・介護データ分析や、自治体職員に対する研修等の事業を推進している。

6. 専修学校における DX 好事例インタビュー調査

6.1 目的

DX 関連教育を実施中/実施予定の学校の参考となる情報を収集することを目的として、教育内容・運営の好事例を把握するため、先進事例校へのインタビュー調査を行った。

6.2 調査概要

（1） 調査方法

インタビュー調査（オンライン）

（2） 調査対象

今年度実施した学校アンケート調査の回答や文献調査等の結果を参考とした上で[39]、分野や地域等のバランスを考慮し、以下の学校を対象として選定した（表 6-1）。なお、企業等調査にて、医療分野、衛生分野、教育・社会福祉分野、文化教養分野を重点調査分野とすることを踏まえ、本調査でも同 4 分野の事例を中心に選定した。

表 6-1 DX 関連教育先進事例 学校インタビュー 調査対象校

学校・学科名	分野	所在地	選定理由
学校法人国際総合学園 国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校 音楽ビジネス科／K-POP エンタテイメント科 K-POP ビジネスコース	文化・教養	新潟県	メディアプロモーション（SNS マーケティング）について学習する。[40]
学校法人セムイ学園 東海歯科医療専門学校	医療	愛知県	モノづくりとデジタル技術を使いこなす歯のクリエイターの育成を目指す。[41]

[39] 今年度の学校アンケート調査にて、
・「DX 教育を実施した際の課題を解決できている」（DX 関連教育を実施した際の課題のうち、現在は解決した／状況が改善しているものとして、「解決した／状況が改善しているものはない」以外を選択）
・「企業等から、在学生・卒業生が良い評価を受けている」（企業等からの在校生・卒業生に対する評価について、ともに「よい評価を受けている」を選択）
の条件を可能な限り満たす学校を選ぶとともに、DX 関連教育の実施状況（授業時数等）、学生実員、Web サイト上の情報等をもとに絞り込みを行った。

[40] （出所）国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校「音楽ビジネス科」（2024 年 10 月 17 日閲覧）https://show-net.jp/business/

[41] （出所）東海歯科医療専門学校「歯科技工士学科」（2024 年 10 月 17 日閲覧）https://www.tokai-med.ac.jp/course/dental-technician/

学校・学科名	分野	所在地	選定理由
歯科技工士学科			
学校法人三幸学園 横浜こども専門学校 こども総合学科 （プログラミングコース（※2025 年度より「保育 IT・パソコンコース」に名称変更予定））	教育・社会福祉	神奈川県	掲示物や文書の作り方、園のホームページや SNS 更新方法など、保育現場で必要とされるパソコン・IT スキルを学習。[42]

（3） 調査項目

先進事例校に対する調査項目は以下の通りである。

表 6-2 先進事例校に対する調査項目

大分類	小分類	質問
学校・学科（コース）の基本属性	―	学科（コース）の概要、特徴
		育成する人材像
		入学者の特徴
		卒業後の進路
実施している DX 関連教育の概要	―	扱っている知識・スキル
		上記を扱っている授業の概要（授業の目的、内容、授業時数、授業形態等）
		上記授業における DX 関連部分の位置づけ
DX 関連教育の開設や運営にあたっての工夫（特に教育課程編成や授業実施等について）	開設に関して	開設のきっかけ
		開設準備（企業等のニーズ把握、内容の決定、体制整備等）
		開設時の課題、それに対する工夫
	運営に関して	授業実施上の工夫（企業等との連携等）
		授業実施時の課題、それに対する工夫
その他	―	卒業生の活躍状況
		卒業生に対する企業等からの評価
		卒業生からの意見
		当社作成中のスキルマップ案に対するご意見

[42] （出所）横浜こども専門学校「こども総合学科（保育 IT・パソコンコース）」（2025 年 1 月 21 日閲覧）
https://www.sanko.ac.jp/tokyo-child/course/all/programming/index.html

6.3 調査結果

先進事例校の結果をまとめると、専修学校における DX 関連教育の実施にあたっては、以下の 2 点が重要になると考えられる。

- デジタル関連の知識・スキルだけでなく、その活用の基礎となる専門知識・スキルも学修させること
- アウトプットや実践性を重視した授業を行い、知識・スキルの定着を図ること

なお、個別の学校の取組については、別途事例集にとりまとめているため、そちらを参照されたい。

6.3.1 先進事例校インタビューの詳細

(1) 学校・学科(コース)の基本属性

学科・コースの概要・特徴としては、関連業界でデジタル活用ニーズが高まっていることを踏まえ、DX 関連教育を取り入れている学校が多かった。

育成する人材像としては、「関連業界の専門知識・スキルとデジタルの知識・スキルを併せ持った人材」のように、もともとの関連業界の知識・スキルに加えてデジタルの知識・技術も追加で学ぶ場合が多くみられた。IT・デジタル系以外の学校にヒアリングしているため、デジタルの知識・技術は追加的な位置づけとされる傾向がみられると思われる。

入学者の特徴としては、「一般的な IT リテラシー」を有しており、入学してから PC 操作等を学ぶという例が多く見られた。また、基本的には入学時点では「DX 人材を目指して入学する者」は少ないが、一部の学校ではデジタル活用を自校の特色として他校と差別化しており、「DX 人材を目指して入学する者」が一定数存在するという結果が得られた。デジタルスキルの獲得が入学生にとって魅力となる可能性も示唆された。

卒業後の進路としては、関連業界の企業等がほとんどではあるものの、一定の IT リテラシーを有するため、他学科や他コースと比較すると関連業界以外の一般企業への就職もしやすいとの意見も得られた。

1) 学科(コース)の概要、特徴

- 関連業界でのデジタル活用ニーズの高まりを受けて DX 関連教育を取り入れる
  - 関連業界の人手不足を受け、業界全体でデジタル化が進んでおり、国家試験にもデジタル関連の知識が含まれていることを踏まえ、デジタル活用の教育を実施。
  - 関連業界の職務において、デジタル活用の重要性が増しているため、デジタル活用の授業を開講。

2) 育成する人材像

- 関連業界の専門知識・スキルとデジタルの知識・スキルを併せ持った人材

- 基本的な関連業界従事者としての知識やスキルの他に、近年現場で必要とされる IT 機器操作のスキルや、動画撮影や編集に強みのある人材を育成する。
- モノづくりとデジタル技術を使いこなし、幅広い分野で活躍できる、付加価値のある人材

3） 入学者の特徴

- 一般的な IT リテラシー
  - 入学する学生のほとんどはパソコンに慣れ親しんだ世代ではない。タブレットやスマートフォンの使用がほとんどであり、入学後にパソコンに慣れる学生が多い。
- DX 人材を目指して入学する者
  - 入学者の半数程度は、もともとタイピング等のパソコン操作が得意な入学者であり、残りの半数はむしろ苦手意識を持つためパソコン操作について学びたい入学者である。
  - デジタル化に関する教育を前面に押し出すことで他校との差別化を図ってきた。それも一因であるのか、ものづくりへの意欲を持ちつつも、デジタルを用いることにも関心を持つ入学者が増えてきている。

4） 卒業後の進路

- 主に関連業界の企業等へ就職
  - 7 割程度が歯科技工所に就職する。それ以外では、歯科医院、総合病院の歯科口腔外科、歯科器材メーカー等に就職する。
  - 卒業後の進路は、音楽関係の業界職が 6～7 割程度を占める。
- 関連業界以外の一般企業への就職
  - 進路として、保育園以外への就職も検討している学生も一定程度いる。保育園以外には、子ども関連企業やおもちゃ関係の企業や全く別業界の一般企業が就職先となる。
  - 卒業後は K-POP 業界で活躍するほかにも、韓国の大学への編入や国内のエンターテインメント業界、一般の職で活躍する卒業生も多い。エンターテインメント以外でも韓国語が使用可能であることは有利となる。

（2） 実施している DX 関連教育の概要

扱っている知識・スキルとしては、「幅広いレベルのデジタル関連知識・スキル」「デジタル技術の活用方法」「関連業界の専門知識・技術」等が挙げられた。一般的な IT リテラシーの学生でも段階的に学べるよう、基礎的な知識・スキルから応用的な知識・スキルまで扱う例や、知識として知っているだけでなく実際に技術を活用する方法も扱っていることなどが示唆された。一方、デジタル技術を活用する基礎として、関連業界の専門知識・技術を修得することの重要性も挙げられた。

授業の概要としては、「アウトプット重視の授業」の例が多く聞かれた。上述のとおり、知識として知っているだけでなく実際に技術を活用する方法を修得することを目指しているためと推測される。また、

「実務家教員による現場視点での指導」を通して、デジタルに関する一般論ではなく、関連分野の実際の仕事で求められる知識やスキルを伝達している例もあった。

1） 扱っている知識・スキル

- 幅広いレベルのデジタル関連知識・スキル
  - デジタル技工の知識と機器操作を扱うほか、プログラミングと電子工作の知識・スキルも扱っている。デジタル技術を用いて設計した後に CAD/CAM[43] で製造を行うが、機械がどのように動き、どのように加工していくか・どのような加工はできないのか、ということを理解するために、プログラムの知識・スキルが必要になるためである。製造の仕組みがわかることで、作りたいものを作れるようになる。
  - 動画撮影や編集の他、近年教育需要が高まるプログラミングについても扱う。
  - SNS のリテラシーについては扱っている。関連業界では炎上リスクが高いため、丁寧に教育している。
- デジタル技術の活用方法
  - SNS マーケティングと題し、素材の制作、発信まで一通り経験する。マーケティングや映像制作、SNS のアナリティクスやリテラシー、音楽エンタテイメント業界に特化した発信アイテムやタイミング、文言を扱う。どのようなものを作りどのように発信すればどのような効果があるのか理解する。
  - 関連業界の現場で使用される業務支援アプリの活用法についても学ぶ。
  - 実習日誌のデジタル化に取り組む。
- 関連業界の専門知識・技術
  - デジタル技術を活用する前提として、歯科技工の知識を学ぶ必要があるため、講義とアナログでの制作ののちに、同様のものをデジタルで制作する流れでスキルを習得する。

2） 上記を扱っている授業の概要（授業の目的、内容、授業時数、授業形態等）

- アウトプット重視の授業
  - 授業形態として、基本的には演習が多い。プログラミングコースでは、実際にプログラミングでロボットを動かすような授業等を開講しており、自身で作業する時間が多い。学生がプログラミングの面白さを感じることを目的としている。
  - 実習形式で、デジタル技術を用いて歯の補綴物を制作することで、デジタルでの製造プロセスや仕組みを学ぶ。

---

[43] 口腔内模型をスキャンしてデータ化し、コンピュータで歯のデザインを作成、作成したデザインを機械で切削・加工して修復物を製作するシステム。（学校法人セムイ学園　東海歯科医療専門学校　歯科技工士科　https://www.tokai-med.ac.jp/course/dental-technician/　（2025 年 2 月 12 日閲覧））

- マーケティング、SNS 活用（アナリティクス、リテラシー、業界ならではのコンテンツやタイミング等）、映像制作を学び、学内ステージイベントに向けて実際に SNS アカウントの運用・発信を行うことで実践的にスキルを習得する。

- 実務家教員による現場視点での指導
  - 外部講師 3 人が入れ替わりで担当している。マーケティング・SNS・映像制作についてそれぞれ現役の実務経験者が担当する。

（3） DX 関連教育の開設や運営にあたっての工夫（特に教育課程編成や授業実施等について）

1） 開設に関して

DX 関連教育の開設のきっかけとしては、「業界動向を踏まえ、DX 人材の必要性を認識」「企業等のニーズに端を発したコース開設」等、産業界側の状況に端を発する例が多く聞かれた。

開設準備としては、「企業等のニーズ把握」「新たな指導内容に関する教員研修・能力開発」「外部講師の活用」「関係者とのネットワーク強化」が挙げられた。産業界のニーズを踏まえてカリキュラムを編成すること、教員研修・能力開発や外部講師の確保により指導体制を整備すること、情報収集や意見交換等ができる仕組みを整備すること、が重要であると考えられる。

開設時の課題、それに対する工夫としては、「指定カリキュラムとの両立」「外部講師等の確保」が挙げられた。これらの課題については、学校での授業の在り方の見直しやネットワークの拡張によって工夫されていたものの、より広く普及させるためには他校の好事例の共有や、国等による支援が重要となると考えられる。

a. 開設のきっかけ

- 業界動向を踏まえ、DX 人材の必要性を認識
  - CAD/CAM の使用が保険適用対象となったため、関連業界におけるデジタル関連の仕事量が増加し始めており、対応する教育が必要だと考えたことがきっかけである。
  - 関連業界において、SNS の活用が非常に重要になっていることが開設の背景である。現在、人材の発掘からプロモーションまでを SNS で実施することが中心となっており、その対応について教育する必要があると考え、開設した。授業を担当する講師からも必要性を意見された。

b. 開設準備（企業等のニーズ把握、内容の決定、体制整備等）

- 企業等のニーズ把握
  - 教員自身が、関連業界の事業所を運営していたため、実務家として業界動向を把握できた。

- 新たな指導内容に関する教員研修・能力開発

- 新たな知識やスキルを教える場合は、教員自身も、関連する検定の問題集を説き、自身で学習した。

- 外部講師の活用
  - もともと、映像制作企業で勤務する外部講師が授業を担当していた。その講師からSNS やマーケティングを担当できる指導人材の紹介を受けた。
  - 歯科技工の分野では、被せ物や入れ歯等の違いによって必要なデジタル技術が細かく異なるため、それぞれに特化した指導者を用意する必要があり、大学歯学部の先生をお呼びし指導していただいている。
- 関係者とのネットワーク強化
  - 教員が県の関連職能団体の理事に就任しているため、学校の情報を共有しつつ、業界の情報も収集できた。
  - デジタル技術に関する学会や研修会等に参加する中でネットワークを構築し、協力体制の整備、授業の開設に至った。

c. 開設時の課題、それに対する工夫

- 指定カリキュラムとの両立（時間の確保）
  - 国家資格に対応する指定のカリキュラムがあり、かつ、2 年課程のため時間が足りないという制約のなかで、デジタルに関する授業を増やすため、段階的にではあるが授業の在り方を見直し、必要性を吟味していった。吟味にあたっては、教員や業界、教育課程編成委員会等からの意見を参考にした。
- 外部講師等の確保
  - 講義を担当する講師の確保には苦労した。関連分野の IT に知見があり、週に 1 回授業に取り組むフットワークのある講師を見つけることは難しかった。学校の横のつながりを活用した。
  - 外部講師を確保する際には、外部講師の本業との両立が難しく、苦慮した。

2）運営に関して

授業実施上の工夫としては、「企業等との連携により最先端の技術・情報を体験」が挙げられた。現役で実務家として活動する外部の実務家や講師ならではの最先端の動向を共有するように工夫している例がみられた。

授業実施時の課題、それに対する工夫としては、「オンラインツールの活用」「学生のモチベーション維持・向上」が挙げられた。いずれも、学生への効果的な情報伝達のために適切なツールを選択し、サポートする工夫を行っていることが確認できた。

a. 授業実施上の工夫（企業等との連携等）

- 企業等との連携により最先端の技術・情報を体験

- 学生に最先端の情報を伝えるため、教育課程外のゼミとして、デジタル技術に特化した関連業界の事業所やデジタル機器の取り扱いをしているメーカーから講師を派遣いただき、指導いただいている。アカデミックな話というよりは、現場に関する情報や製品の紹介を行っている。
- 現役で活躍する外部講師に最前線の内容を学生へ伝達してもらうことを最重視している。また、インターンシップ等、現場経験等の機会を、可能な限り提供いただくように依頼している。

b. 授業実施時の課題、それに対する工夫

- オンラインツールの活用
  - 全ての授業を Teams 会議で配信するようになった。講師が見せたい画角でものを見せることができること、スライドを用いることで教員が板書する時間を削減できることなどがメリットである。
- 学生のモチベーション維持・向上
  - 学科問題を苦手とする学生は多く、学科問題を授業で扱うと退屈感があるため、Web で問題が表示されるツールを活用し、学生が好きな時間にアプリから問題に回答できるようにしている。また、チーム制で授業するなどして、積極的に取り組めるようにしている。

3）その他

卒業生の活躍状況、企業等からの評価については、「即戦力として活躍」しているとの意見が得られた。専門学校における実践的な教育が有効性を発揮している例と考えられる。また、DX 関連教育開始後に今までにない求人が寄せられ、「進路の広がり」が生まれているとの意見が得られた。企業等による専門学校における DX 人材育成への期待が推測される。

卒業生からの意見として、「関連業界の基礎知識の重要性」「実務でのデジタルの重要性」を実感したことが挙げられた。専門学校の DX 関連教育において、関連業界の実務での活用シーンや意義を踏まえた教育の実施が重要だと考えられる。

スキルマップに対する意見として、「スキルは概ね網羅されており」「カリキュラム検討段階で活用」できるだろうとの意見が得られた。一方で、さらなる活用のためには、「DX 関連スキル以外との相対比較」や、「企業等との具体的なマッチング」が必要との意見も得られた。また、「業界特性上、適用範囲が限られ」関連業界の直接的なニーズを捉えるには不十分との意見も得られた。

a. 卒業生の活躍状況、卒業生に対する企業等からの評価

- 即戦力として活躍
  - 多くの卒業生は歯科技工所で歯科技工士として勤務している。在学中にデジタル技術に触れているため、国家試験の出題範囲にデジタル技術が含まれる以前の卒業生であっても、デジタル技術の活用ができているようである。

- 進路の広がり
    - DX 関連教育を開始する前は関連業界（非 IT）の求人がほとんどであったが、開始後には SE の求人も寄せられるようになった。

b. 卒業生からの意見

- 関連業界の基礎知識の重要性
    - デジタル技術の取り扱いにおいては、前提となる歯の形や材料等の原理原則に立ち戻ることが必要である。卒業生からは、それらの内容をもっとしっかり学んでおけばよかったという意見や、逆にそれらの学修が役に立ったという意見を聞くこともある。
- 実務でのデジタルの重要性
    - PC 活用により取り組んでおけばよかったという意見を持つ卒業生が多い。関連業界の現場では PC を使用する業務が多く、また、現場では個人所有ではなく共有の PC を使用する場合も多く、自身の作業が滞ると周囲に迷惑をかけてしまうため、PC 操作スキルの必要性を感じるようだ。

c. 当社作成中のスキルマップ案に対するご意見

- スキルは概ね網羅されている
    - 現在のカリキュラムで扱っているのは、データの加工方法や、ハードウェアの概要知識/活用に関する部分が多い。企業から口頭で聞き取るニーズもこの部分が多いため、スキルマップで色が濃くなっている部分は直感と整合的である。一方、クリエイティビティやデータ分析等については、当校ではまだ扱えていないと感じる。スキルは概ね網羅されており、わかりやすいと思う。必要なスキルを提示する際に活用できると感じた。
- カリキュラム検討段階での活用
    - スキルマップをカリキュラム編成に活用することは可能である。このようなデータがあれば授業を検討する際の参考になる。
    - カリキュラム検討に活用できそうである。スキルマップを確認しながら、より注力すべき部分を講師と相談しながら検討することに活用できるのではないか。重点を置くべきところがわかって良い。共通認識を持つ材料とできる。
- 企業等とのマッチングでの活用
    - 関連業界において、DX 化に積極的な企業等や DX スキルを重宝している企業等の具体的な情報があれば、実習先の調整や、学生の就職活動時にも使用できると感じた。現在は、共通的な項目で実習先の特徴を比較できていないが、学校としては学生と企業等のマッチングを重視しているため、マッチングに利用できるような情報があると良い。実習先や就職先のミスマッチは学生の退学・退職や不満足につながってしまう。
- 他スキルとの比較
    - 企業等の実際の採用時には、人間性等も重要となる。そのような他の項目とも比較し

た上で、DX スキルのニーズを把握できると良い。

- 業界特性上、適用範囲が限られる
  - 関連業界が業務独占資格であるため、勤務先もかなり限定される。また、他業種からの求人もほとんどない。そのため、関連業界の特定資格者というよりは、業界従事者として知っておくべき基本的な知識・スキルとして参考にしながら授業に要素を一部加える等が一案である。

7. 課題仮説の検証

本事業では、専修学校における DX 人材の養成を促進するため、専修学校における DX 人材養成の課題となりうる事項について、仮説を設定した。ここでは、3 か年を通して実施した各種調査の結果を踏まえ、課題仮説の検証を行う。

7.1 課題仮説表の作成

本事業では、令和 4 年度の事業開始時に、専修学校以外の学校種にも共通する要因と、専修学校特有の要因に分けた上で、運用面、教育面、リソース面、という観点から、課題仮説を整理した。その結果がエラー! 参照元が見つかりません。である。なお、No.6,11 については、令和 4 年度の学校アンケートの回答（課題に関する質問において、「その他」の自由記述で比較的多く見られたもの）を踏まえて追加した。

表 7-1 課題仮説表

No	課題仮説				
1	専修学校でDX人材養成が進まない理由	専修学校を含む学校種共通的な要因	運営面の課題	多くのプログラムが開発され競争環境が激化	
2				教えることのできる教員が不足	
3			教育面の課題	実習・演習に用いる実データの不足	
4				PBL等の実践的教育機会の不足	
5				養成する知識・スキルを明確に定義できていない	
6			リソース面の課題	設備導入・更新　※R6追加	
7		専修学校特有の要因	運営面の課題	プログラム構築のためのリソースが不足	
8				DX人材養成の重要性を学内で共有できていない	
9				学生確保が困難	高校生に魅力的にPRできていない
10					社会人教育が途半ばで 社会人にアクセスできない
11				その他（授業以外での学生の時間の確保）※R6追加	
12			教育面の課題	各分野とIT分野との連携が困難	
13				DXに関する企業等内での実習の機会が不足	

7.2 各課題仮説の検証

以下では、各課題仮説について、各種調査結果を踏まえて検証を行う。

（1） 多くのプログラムが開発され競争環境が激化

学校アンケート調査では、DX 教育の課題として、「他校や他の教育機関による類似の教育プログラムとの差別化」と回答した学校の割合は、比較的低かった（令和 4 年度 10.7%、令和 6 年度 10.9%）（3.3.3(5)12)）。また、現在 DX 教育を実施していない学校が、その理由として同様の選択肢を回答した割合も、全ての選択肢の中で最も低かった（令和 4 年度 1.4%、令和 6 年度 1.6%）（3.3.3(6)5)）。そのため、本課題仮説は、専修学校における DX 人材養成において、あまり大きな課題ではないと考えられる。

（2） 教えることのできる教員が不足

学校アンケート調査では、DX 教育の課題として、「指導人材の確保」と回答した学校の割合は、比較的高かった（令和 4 年度 39.5%、令和 6 年度 39.7%）（3.3.3(5)12)）。また、現在 DX 教育を実施していない学校が、その理由として同様の選択肢を回答した割合も、比較的高かった（令和 4 年度 52.1%、令和 6 年度 39.7%）（3.3.3(6)5)）。令和 6 年度の企業等インタビューでも、現場経験のある教員であっても、自身が現場で働いていた際には導入されていなかった機器等を教えることは難しいとの意見も得られた（5.3.2(1)）。そのため、本課題仮説は、専修学校における DX 人材養成において、比較的大きな課題であると考えられる。

（3） 実習・演習に用いる実データの不足

学校アンケート調査では、DX 教育の課題として、「教材の入手・作成」と回答した学校の割合は、他の選択肢と比較すると中程度であった（令和 4 年度 18.2%、令和 6 年度 19.1%）（3.3.3(5)12)）。また、現在DX教育を実施していない学校が、その理由として同様の選択肢を回答した割合も、中程度であった（令和 4 年度 21.1%、令和 6 年度 20.6%）（3.3.3(6)5)）。そのため、本課題仮説は、専修学校における DX 人材養成において、一定程度の学校が直面している課題であると考えられる。

（4） PBL 等の実践的教育機会の不足

令和 6 年度の学校アンケート調査において、企業等と連携のある教育活動の過不足状況を尋ねたところ、「講義」「実習・演習等」について「（理想とする時間数を）確保できている」との回答割合は 60%を越えていた（3.3.3(5)4)）。そのため、（企業等との連携がすなわち PBL 等の課題解決型の指導であるとは言い切れないものの、）本課題仮説は、専修学校における DX 人材養成において、あまり大きな課題ではないと考えられる。なお、企業等実習に関しては、エラー！ 参照元が見つかりません。にて扱う。

（5） 養成する知識・スキルを明確に定義できていない

学校アンケート調査では、「学修目標を設定していない」と回答した学校（令和 4 年度 7.8%、令和 6 年度 20.0%）、及び、「養成する知識・スキル等を明確化していない」と回答した学校（令和 4 年度質問せず、令和 6 年度 18.5%）が一定程度存在した（3.3.3(5)2)）。また、DX 教育の課題として、「企業等業界ニーズを踏まえた学修目標の明確化や教育課程編成」と回答した学校の割合は比較的高く（令和 4 年度 26.3%、令和 6 年度 22.6%）、現在 DX 教育を実施していない学校がその理由として同様の選択肢を回答した割合も比較的高かった（令和 4 年度 39.4%、令和 6 年度 31.7%）。

なお、令和 6 年度の企業等インタビューでは、人材に対して高い ICT スキルを求めていない（5.3.2(1)）、特定のリテラシーや DX スキルよりも学び続ける姿勢やコミュニケーションスキル等を重視する（5.3.2(3)）等の意見も聞かれ、企業等自体が DX について求める知識・スキル等を明確化していない、あるいは、あまりレベルの高いものを必要としていない可能性が示唆された。そのため、本課題仮説は、専修学校における DX 人材養成において、比較的大きな課題であると考えられるが、学校の工夫や努力のみで解決するものではなく、企業等と連携して対応していく必要がある課題であると考えられる。

（6） 設備導入・更新

学校アンケート調査では、DX 教育の課題として、「設備や機器の導入、充実」と回答した学校の割合は、最も高かった（令和 4 年度質問せず、令和 6 年度 48.6%）（3.3.3(5)12））。そのため、本課題仮説は、専修学校における DX 人材養成において、比較的大きな課題であると考えられる。

（7） プログラム構築のためのリソースが不足

学校アンケート調査では、学修目標の策定のために実施したこととして、「学内での検討」が最も高く（令和 4 年度 86.5%、令和 6 年度 73.7%）、「有識者との意見交換」（令和 4 年度 30.0%、令和 6 年度 23.8%）、「企業等に対する調査」（令和 4 年度 17.6%、令和 6 年度 11.7%）と続いており、外部連携の実施割合が比較的低い（スキル明確化のために実施したことについても同様の傾向のため割愛）（3.3.3(5)2））。また、DX 教育の課題として、「予算確保」と回答した学校の割合（令和 4 年度 23.4%、令和 6 年度 29.5%）（3.3.3(5)12））、現在 DX 教育を実施していない学校がその理由として同様の選択肢と回答した割合（令和 4 年度 38.0%、令和 6 年度 41.3%）（3.3.3(6)5））も比較的高い。さらに、国や企業等に求める支援としても「補助金・助成金の給付」が最も多い（DX 教育の実施有無・年度によらず、国に対しては 60～80%程度、企業等に対しては 40～50%程度）（3.3.3(6)8)9））。そのため、本課題仮説は、専修学校における DX 人材養成において、比較的大きな課題であると考えられる。

（8） DX 人材養成の重要性を学内で共有できていない

学校アンケート調査では、学科で DX 教育を扱い始めたきっかけとして、「学校・法人内での発案」の回答割合が最も高い（令和 4 年度 82.3%、令和 6 年度 82.0%）（3.3.3(5)1））。また、DX 教育の課題として、「学内の理解の獲得」と回答した学校の割合は比較的低い（令和 4 年度 8.6%、令和 6 年度 8.6%）（3.3.3(5)12））。さらに、現在 DX 教育を実施していない学校がその理由として同様の選択肢と回答した割合も比較的低い（令和 4 年度 2.8%、令和 6 年度 4.8%）（3.3.3(6)5））。そのため、DX 人材養成の重要性については比較的理解が醸成されており、本課題仮説は専修学校における DX 人材養成においてあまり大きな課題ではないと考えられる。

（9） 高校生に魅力的に PR できていない

学校アンケート調査では、DX 教育の課題として、「受講生確保」と回答した学校の割合は他の選択肢と比較すると中程度であった（令和 4 年度 14.0%、令和 6 年度 18.8%）（3.3.3(5)12））。また、現在 DX 教育を実施していない学校がその理由として同様の選択肢と回答した割合も比較的低い（令和 4 年度 9.9%、令和 6 年度 7.9%）（3.3.3(6)5））。令和 6 年度には、DX 教育の課題として「受講生確保」と回答した学校に具体的な内容を尋ねたが、「地域の高卒生が減少している」が 64.8%で最も高かった（3.3.3(5)13））。一方、令和 5 年度の学校インタビューでは、入学希望者に対する DX 教育の魅力の伝達・理解促進が難しいという意見も聞かれた。そのため、本課題仮説は、専修学校における

DX 人材養成においてあまり大きな課題ではないと考えられるが、主たる原因はそもそもの高卒生の減少であり、学校に起因する課題ではない可能性が高い。

（10）社会人教育が途半ばで社会人にアクセスできない

上述のとおり、受講生確保を課題とする回答はあまり多くない。「受講生確保」を課題とする場合の具体的な内容についても、社会人に関する回答割合はあまり多くなく、「その学科が DX 教育を扱っていることが社会人にあまり知られていない」（14.8%）、「社会人からDX教育の需要がない」（4.1%）、「社会人がDXについて十分に理解していない」（12.3%）、「地域の社会人が減少している」（10.7%）、「地域の社会人が学び直しにあまり関心がない」（9.8%）、「地域の社会人が他の教育機関・教育ツールで学び直しをしてしまう」（4.9%）といった回答状況であった（3.3.3(5)13））。企業等アンケート調査においても、DX 人材確保に向けた専門学校への期待度が「とてもある」との回答割合は、DX 人材の種類によらず 10%前後であり、大学や大学院修士・博士課程への期待度が「とてもある」の回答割合 20～30%前後と比べると差が見られる（2.3.3(2)4））。そのため、企業等から見て、専門学校における DX 人材養成の役割があまり認知されていないために、社会人の活用が進まない可能性も考えられる。

（11）その他（授業以外での学生の時間の確保）

学校アンケート調査では、DX 教育の課題として、「DX 教育を実施する時間の捻出」と回答した学校の割合は、他の選択肢と比較すると中程度であった（令和 4 年度質問せず、令和 6 年度 22.3%）（3.3.3(5)12））。そのため、本課題仮説は、専修学校における DX 人材養成において、一定程度の学校が直面している課題であると考えられる。

なお、DX 教育の今後の予定について尋ねた質問において、現在 DX 教育を実施している学校の「現状維持意向」、現在 DX 教育を実施していない学校の「実施予定はない」の理由として、「職業専門的な教育を優先」「カリキュラムの規定」「時間がない」「カリキュラム上求められていない」「カリキュラム上の余裕のなさ」等に分類した回答の中には、看護師、調理師、美容師、歯科衛生士、自動車整備士等、国家資格取得を目指す学科系統の回答が複数含まれる（3.3.3(6)2)4））。ここから、国家資格取得を目指す学科系統が、時間の捻出に課題を抱えている可能性が示唆される。

（12）各分野と IT 分野との連携が困難

学校アンケート調査では、DX 教育の課題として、「他学科との連携」と回答した学校の割合は、「その他」を除き最も低かった（令和 4 年度 3.0%、令和 6 年度 4.3%）（3.3.3(5)12））。また、現在 DX 教育を実施していない学校が、その理由として同様の選択肢を回答した割合も、比較的低かった（令和 4 年度 7.0%、令和 6 年度 6.3%）（3.3.3(6)5））。そのため、本課題仮説は、専修学校における DX 人材養成において、あまり大きな課題ではないと考えられる。

（13）DX に関する企業等内での実習の機会が不足

令和 6 年度の学校アンケート調査において、企業等と連携のある教育活動の過不足状況を尋ねたところ、「企業内実習」について「（理想とする時間数を）確保できている」との回答割合は、「講義」「実習・

演習等」より低く、50%弱であった(3.3.3(5)4))。そのため、本課題仮説は、専修学校におけるDX人材養成において、一定程度の学校が直面している課題であると考えられる。

なお、企業等と連携した教育活動の時間数が十分に確保できていない理由としては、「企業等連携を担当する教職員が不足しているため」が最も高く、「連携先の企業等が教育活動に割ける時間に限りがあるため」が続いており、学校だけでなく企業等側の工夫等も重要と考えられる。実際、企業等アンケート調査でも、DX 関連の企業内実習を受け入れていないとする回答は 80%以上あり、その理由として「社内でDX化が進んでいないため」「受け入れには興味がないため」「社内で生徒受け入れに対応するリソースが不足しているため」等、社内に要因に関する回答割合が比較的高かった(2.3.3(2)3))。

7.3 検証結果のまとめ

上記の検証結果をまとめると、専修学校における DX 人材養成の課題は、以下のように整理できる。特に多くの学校が直面していると考えられる課題については、学校自身が取組を工夫するだけでなく、国や企業等による支援を行うことも重要であると考えられる。

表 7-2 課題と影響度の整理(案)[44]

No	課題仮説					影響度
1	専修学校でDX人材養成が進まない理由	専修学校を含む学校種共通的な要因	運営面の課題	多くのプログラムが開発され競争環境が激化		小
2				教えることのできる教員が不足		**大**
3			教育面の課題	実習・演習に用いる実データの不足		中
4				PBL等の実践的教育機会の不足		小
5				養成する知識・スキルを明確に定義できていない		**大**
6			リソース面の課題	設備導入・更新 ※R6追加		**大**
7		専修学校特有の要因	運営面の課題	プログラム構築のためのリソースが不足		**大**
8				DX人材養成の重要性を学内で共有できていない		小
9				学生確保が困難	高校生に魅力的にPRできていない	小
10					社会人教育が途半ばで 社会人にアクセスできない	小
11				その他（授業以外での学生の時間の確保）※R6追加		中
12			教育面の課題	各分野とIT分野との連携が困難		小
13				DXに関する企業等内での実習の機会が不足		中

[44] 影響度は、各種調査結果を踏まえ、各課題を「課題である」ととらえているであろう学校の割合の大小で便宜的に判断している。

8. 専修学校における DX 関連教育プログラムの普及に向けて

令和 6 年度に実施した各調査において得られた結果について、専修学校が DX に関連した教育プログラムを検討及び導入するにあたり、特に有用であると考えられる観点を以下にまとめる。

8.1 企業等における DX を活用した業務の実態、DX 人材ニーズ等から得られる示唆

（1） 企業等における DX を活用した業務の実態

- 企業等アンケート調査の結果より、「医療」「衛生」「教育・社会福祉」「文化・教養」いずれの分野においても、DX を活用した業務として実行している、又は実行しようとしているものは、多い順に「業務改善（デジタライゼーション）」「IT ツール導入等による業務情報のデータ化（デジタイゼーション）」「顧客体験のデジタル化」であった。
- また、5 年後に必要となると想定される DX 人材に行ってほしい業務は、「業務改善（デジタライゼーション）」「IT ツール導入等による業務情報のデータ化（デジタイゼーション）」が多かった。なお、令和 5 年度調査対象の「工業分野」「商業実務分野」においても同様の傾向であったが、商業実務分野の「旅行業」においては、「商品販売のサービス化」が最も高い割合を占めていた。
- 企業等 DX 好事例の収集のためのヒアリング調査の結果からは、DX を活用した業務の内容として、「教育・社会福祉」分野では、業界特化型の業務効率化システムを導入し、施設内の様々な業務について、当該システムを活用している例が多数あった。また、「医療」分野では予防介護に効果的な事業を実施するために、データ分析に注力している企業もあった。なお、令和 5 年度調査においては、「」にて、業界特化型のツールの活用が必須の知識とされているケースもあった。
    - 専修学校が多く人材を輩出している業界においては、企業等における DX を活用した業務として、「業務改善（デジタライゼーション）」及び「IT ツール導入等による業務情報のデータ化（デジタイゼーション）」が今後しばらく主となることが予想される。企業等DX好事例の収集のためのヒアリング調査においても、業界特化型のシステムやツールの活用による業務効率化が図られており、新入社員に対してもこういったシステム・ツールの積極的な活用が求められていた。DX に関連した教育プログラムの検討に当たっては、各業界等における導入システム・ツールの動向を把握することが有用と考えられる。

（2） DX 人材、DX スキルの需要

- DX 人材の直近の需要について、約 4 割の回答者から「不足している」との回答があった。一方、「自社には必要ない」との回答は約 3 割であった。5 年後の需要については、いずれの DX 人材についても 3 割以上が「大幅に不足している」「やや不足している」と回答した。「自社には必要ない」は現在と同じく約 3 割であった。
    - 5 年後には、DX 人材が確保され、不足感は現在より軽減すると予想されていることがう

かがえる。

- 特に不足しているとの回答割合が高かったのは、文化教養分野における「行政機関」であり、5 割強の回答者が不足しているとの回答であった。

- 「医療分野」「衛生分野」「教育・社会福祉分野」「文化・教養分野」におけるいずれの職業領域においても、5 年後に不足する可能性のある DX スキル項目として多いのは、「新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有」、「データや DX 技術の活用の必要性の理解」であった。
- DX リテラシー向上に向けた専門学校への期待として、「とてもある」「まあまあある」とした回答者の合計は約 45%であった。
    - 多くのスキルにおいて、「トータルビューティー、エステティック、メイク、ネイル」「飲食店、飲食関連(栄養士、調理師、ホール)」「福祉」「司法書士事務所、行政書士事務所」「ペット関連(動物看護師、トリマー等)」では専門学校への期待が 5 割以上と高く、企業における DX リテラシー向上に向けて、専門学校への期待が高いことがうかがえる。
- なお、「4. 分野別 DX 人材スキルマップ」において各分野・各職業領域の DX スキルマップと利用の手引きをまとめているため、DX 関連教育を検討されるにあたっては参照されたい。

8.2 専修学校における教育の実態から得られる示唆

- DX 教育を実施している学科において、教育内容別の平均授業時数が多い授業は、「ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用」「課題解決能力の概要」「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」であり、令和 4 年度における同設問の結果(「デザイン思考やアジャイルな働き方」「新たな価値を生み出すマインド・スタンスの保有」「課題解決能力の概要」の順に多かった)から変化が見られた。
    - 令和 4 年度調査時から変化が見られた「ソフトウェアの概要に関する知識/ソフトウェアの活用」や「「ツールの活用方法に関する知識、適切なツールの選択」の授業時数の増加については、令和 5 年度及び令和 6 年度企業等 DX 好事例調査や専修学校における DX 好事例調査においても、重要視する声が多かったスキルであり、企業等における状況を踏まえた変化と推測される。
- 今後教えるべきと考える DX 教育の内容のうち、レベルの高低が想定されないものについては、DX 教育実施校・非実施校のいずれも、「IT の基本的なリテラシー」、「データやデジタル技術の活用における留意点」、とする学校の割合が高かった。令和 4 年度における同設問の結果と同じ傾向であるが、「データやデジタル技術の活用における留意点」については、回答割合が向上していた。また、レベルの高低が想定されるものについては、DX 教育実施校・非実施校のいずれも、「様々なデータの種類や社会におけるデータ活用の例」「データの分析・読み取り・説明方法」「情報探索・精査・活用」とする学校の割合が高くレベル 1 が最も割合が高かった。令和 4 年度における同設問の結果も同じ傾向であった。
    - 企業等アンケート調査における「入社時に身に付けておいてほしい DX リテラシー・スキル」に関する質問への回答では、「IT の基本的なリテラシー」、「データ・デジタル技術の活用方法・事例」、「データ・デジタル技術の活用における留意点」とした回答割合が高く、

学校側が今後教えるべきと考えている DX 教育と企業のニーズはある程度一致していると考えられる。

- DX 教育を始めたきっかけや、学修目標設定のために実施したこととしては、「学内での検討」が最も高い結果であり、学校・学校法人による主体的な検討や取組が行われている。令和 4 年度調査と比較しても傾向に変化はない。
    - 令和 4 年度及び令和 6 年度調査結果より、外部連携は現在でも十分に行われていない可能性が高い。「7.課題仮説の検証」においても明らかになった多くの学校が直面していると考えられる課題である、「教えることのできる教員が不足」、「養成する知識・スキルを明確に定義できていない」や「プログラム構築のためのリソースが不足」についても外部連携により解決の糸口が見つけられる可能性があり、専修学校における DX 関連教育プログラムの検討、改善の際には、外部連携について検討することが有用と考えられる。
- DX 教育を行うための体制整備として実施されていることは、「設備や機器の導入、充実」「指導できる非常勤教員の新規採用」「当該学科に所属する既存の常勤教員への研修」の順に多く、上位 2 つについては、DX 教育を実施する際の課題としても最も高い事項であった。一方で、これら 2 つの事項は、解決/状況が改善しているものとしても最も高い結果であった。
    - DX 教育を導入もしくは質向上を図るにあたっては、「設備や機器の導入、充実」「指導できる非常勤教員の新規採用」が重要なポイントであると考えられる。

専修学校における分野別 DX 人材養成に係る調査研究　調査報告書

2025 年 3 月

株式会社三菱総合研究所
人材・キャリア事業本部